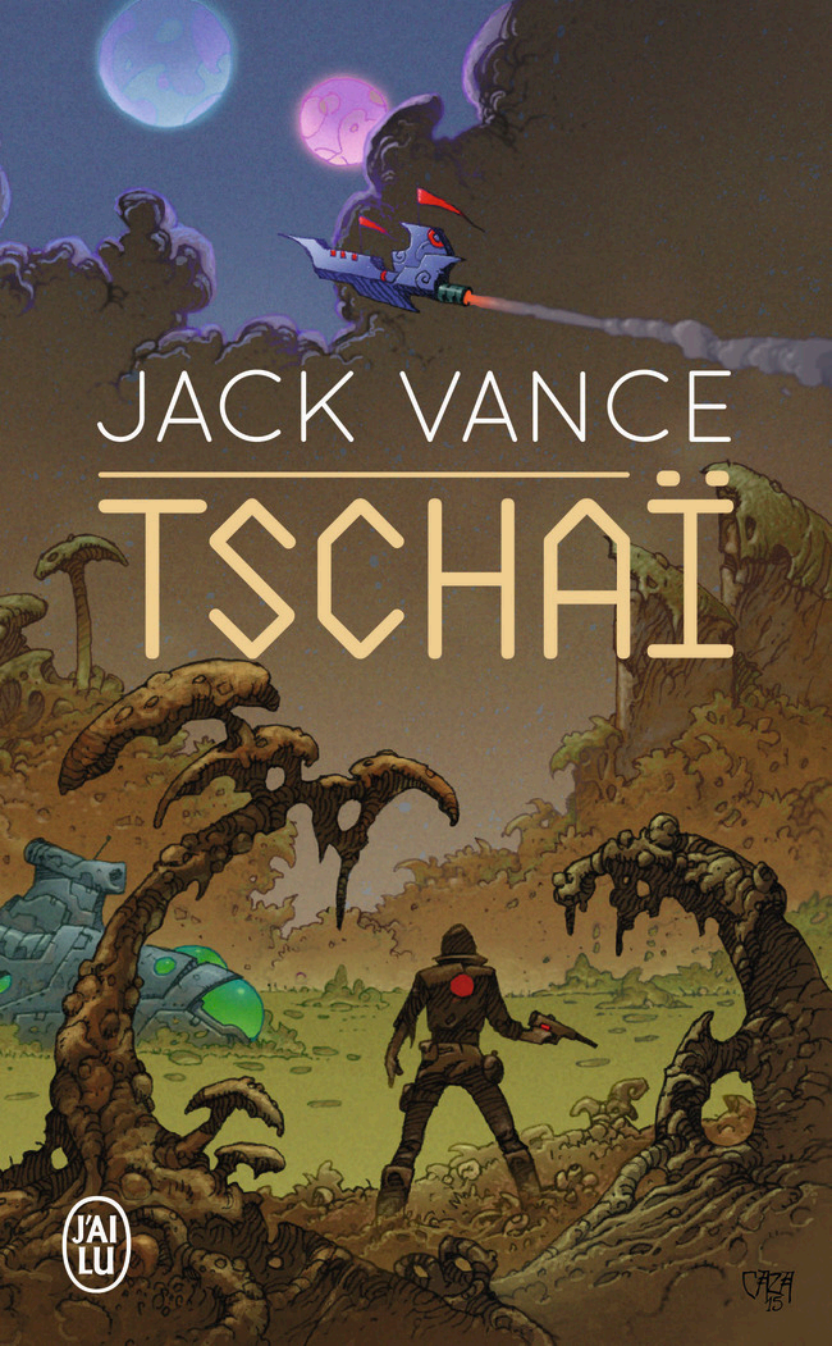
JACK VANCE
TSCHAÏ
J'AI LU
CAZA 15

TSCHAÏ

Du même auteur
aux Éditions J'ai lu

La Terre mourante, l'intégrale 1, *J'ai lu* 9814
La Terre mourante, l'intégrale 2, *J'ai lu* 9815
Les mondes d'Alastor, *J'ai lu* 6793

JACK VANCE

TSCHAÏ

ROMANS

Traduits de l'anglais (États-Unis)
par Michel Deutsch

Traductions révisées par Sébastien Guillot

Préface et illustrations de Caza

J'AI LU

Collection dirigée par Thibaud Eliroff

Retrouvez-nous sur Facebook :
www.facebook.com/jailu.collection.imaginaire

Le Chasch
Titre original : *City of the Chasch*
© Jack Vance, 1968
Pour la traduction française :
© J'ai lu, 1976

Le Wankh
Titre original : *Servants of the Wankh*
© Jack Vance, 1969
Pour la traduction française :
© J'ai lu, 1977

Le Dirdir
Titre original : *The Dirdir*
© Jack Vance, 1969
Pour la traduction française :
© J'ai lu, 1977
Le Pnume

Titre original : *The Pnume*
© Jack Vance, 1970
Pour la traduction française :
© J'ai lu, 1977

Pour la préface et la présente édition
© J'ai lu, 2016

Sommaire

Tschaï, Vance et moi, préface 9

Le Chasch 21

Le Wankh 265

Le Dirdir 495

Le Pnume 713

Tschaï, Vance et moi
Préface

Comment débarque-t-on sur *Tschaï* ? Si Adam Reith, le héros de l'histoire, y arrive en catastrophe, tombé du ciel après la destruction de l'astronef qui l'a amené dans les parages, pour moi ce fut beaucoup plus naturel.

Un petit historique, si vous le voulez bien – ça remonte quand même aux années soixante-dix du siècle dernier… En 1971, ma première BD, *Kris Kool*, publiée, je contactai les éditions Opta, qui éditaient les revues de science-fiction que je lisais régulièrement, *Fiction* et *Galaxie*, ainsi que le luxueux Club du Livre d'Anticipation, dit CLA. J'avais préparé un dossier d'illustrations en m'inspirant de textes déjà connus : *Jirel de Joiry*, *Shambleau*, la Horstel de *Ose* et quelques autres créatures féminines fantastiques. Après que Michel Demuth eut choisi dans ce dossier une Jirel de Joiry pour *Galaxie*, il me commandait les illustrations de *Tschaï* pour deux volumes au CLA. Le cycle de Jack Vance était traduit pour la première fois en France, et c'était ma première commande

d'illustrations SF ! Quel cadeau ! L'art de se trouver au bon endroit au bon moment…

J'ai donc débarqué sur *Tschaï* à la suite d'Adam Reith. Très vite, en démarrant la lecture, j'ai découvert avec bonheur un monde exotique à explorer ! L'entrée en matière m'avait tout de suite rappelé le cycle de Mars d'E.R. Burroughs… avant que le récit ne prenne un rythme typiquement vancien : on voyage beaucoup, souvent lentement, dans des véhicules primitifs, on s'arrête dans des auberges, on mange, on change de costume, on discute… Il n'y a plus qu'à suivre le héros, puisqu'il est en permanence « à l'écran » ! Voyage, périple, aventure, découverte d'un monde inconnu, bizarre, baroque. D'une certaine façon, je me sentais *chez moi*, dans mon élément, dans cette *fantasy* pas forcément héroïque, mais tellement riche d'images, d'idées… La *fantaisie* de Vance, en réalité, montre, décrit, mais surtout évoque. Poésie, noirceur, humour… tout m'y a plu, y compris ses longueurs ou ses répétitions.

Si bien que pour l'illustrer, il suffit de le *lire*. Tout est dans le texte. Il s'agit simplement de pénétrer dans les romans et de se laisser pénétrer par eux. Ça suppose une lecture un peu spéciale, peut-être comparable à celle du traducteur, une acuité particulière, une attention portée aux détails descriptifs, aux paysages, aux couleurs de peau, aux pantalons à rayures, aux chapeaux à plumes… Vance donne à voir généreusement, mais aussi à goûter et à sentir, lors de ces fameux arrêts dans des auberges et tavernes où l'on se fait servir pain, viande et thé. Sans doute une façon de *nourrir* son lecteur… On en sort repu d'images, de couleurs, d'ambiances, d'atmosphères.

Illustrer consiste à traduire tout cela en images, à donner corps, à restituer par mes propres moyens la vision de l'auteur. Façon pour moi également, plus que de lui rendre hommage, de remercier l'auteur pour le plaisir qu'il m'a procuré et l'enrichissement visuel qu'il m'a apporté, cette nourriture d'images que j'ai faites miennes, que je me suis appropriées, qui sont entrées dans mon vocabulaire visuel, ma base de données personnelle et qui enrichissent mes univers graphiques. Vance et *Tschaï*, ça a tout de suite été un peu « à moi ». Ou bien est-ce moi qui me suis retrouvé « à lui » ?

C'est comme si je n'en étais plus jamais vraiment revenu, de là-bas…

Pour le CLA, donc, en 1971, j'ai réalisé deux doubles pages de garde, quatre hors-textes, une carte détachable, d'après celle que Vance lui-même avait dessinée, et puis des titres et des têtes de chapitres dessinés – baroques, bien sûr. Les titres mêmes des versions françaises me doivent aussi leur côté lapidaire : à l'origine, les romans s'appelaient *City of the Chasch, Servants of the Wankh, The Dirdir, The Pnume*. Comme j'aime bien le pur graphisme et la typographie, j'ai suggéré de dessiner ces titres, en ne conservant que le nom de la race extraterrestre pour désigner chaque tome. Ainsi, sans m'en faire plus que ça, j'ai commencé d'imprimer ma marque sur la tétralogie.

J'ai évidemment gardé de cette première commande un souvenir ému et un amour éternel pour Jack Vance et son œuvre. Et comme par la suite ma première commande chez J'ai lu a été une *Jirel de Joiry*, je peux dire qu'elle et *Tschaï* sont mes anges

tutélaires, les bonnes fées qui se sont penchées sur mon cyberceau !

En 1976, J'ai lu, alors sous l'égide de Jacques Sadoul, a ressorti la série sous des couvertures de Tibor Csernus, que je trouvais belles, mais peut-être pas adaptées à l'esprit « aventure de SF-fantasy » propre à l'univers de *Tschaï*. Quelques années plus tard, en 1983, Sadoul m'a expliqué que le cycle ne marchait pas, et qu'il pensait avoir fait une erreur de couverture. Il m'en a donc confié le *remake* en vue d'une réimpression. Je me suis remis à ma table de dessin avec autant de bonheur, à ma manière et avec les progrès que j'avais accomplis en près de dix ans depuis l'épisode CLA. Le fait d'aborder à nouveau les mêmes textes une décennie plus tard aurait pu être une épreuve, mais le plaisir de me replonger dans ces sacrés bouquins, d'en respirer à nouveau les odeurs de cendre et d'en admirer les lourds crépuscules, a été le plus fort.

Et la série a décollé. Sadoul me dira plus tard : *« Tu as sauvé* Tschaï *! »* Je n'en tire aucun mérite : d'une certaine façon, ces romans étaient faits pour moi… ou moi pour eux. Que ma vision des choses ait contribué à leur succès ne fait qu'ajouter à mon plaisir. La question n'est pas celle de la qualité intrinsèque d'un illustrateur plutôt qu'un autre, mais celle de l'adéquation entre l'esprit d'un livre et le style d'un dessin. Ces quatre couvertures restent parmi celles qu'on me cite le plus souvent comme ayant marqué le monde de la SF – avec sans doute les deux tomes du *Troupeau aveugle* de John Brunner, chez J'ai lu aussi. Illustrateur orienté plutôt heroic fantasy, nourri de Frazzetta, étant passé du style pop des débuts à quelque chose de plus organique et charnel, je ne

pouvais que bien m'entendre avec ce *Tschaï, Planet of Adventure,* monde barbare et foisonnant.

Une planète géante dominée par quatre races étrangères, de multiples sociétés humaines ou non, un malheureux astronaute terrien perdu là-dedans, comme le serait un marin occidental débarqué en Chine au début du XXe siècle… Peut-être le marin que Jack Vance a lui-même été dans ses jeunes années.

La planète Tschaï, donc, ses lunes Az et Braz, ses crépuscules tragiques, son atmosphère souvent lugubre, brunâtre, sépia. Des décors ponctués de ruines de civilisations archaïques oubliées, des villes quelque peu orientalistes : la foire, le bazar oriental, la taverne sordide… L'impression d'un monde trop vieux, tombé en décadence, mais une décadence toujours somptueuse, haute en couleurs, pittoresque, extravagante. Qu'est-ce qui n'est pas *excessif*, sur Tschaï ? Les épées sont trop longues, les habits trop colorés, trop baroques. Les paysages eux-mêmes sont exagérés, les montagnes trop hautes, les gouffres trop profonds… Même la plaine est trop plate ! Sans compter la folie hystérique de certains personnages : *« Les passions y étaient exacerbées : le chagrin plus poignant, la joie plus exultante, les personnalités plus tranchées. Les Terriens paraissaient par contraste des créatures pensives, réfléchies, posées. Le rire sur Terre s'avérait moins tapageur ; mais l'horreur y était moins fréquente. »* Même la mélancolie est excessive. Anacho ne dit-il pas *« Tschaï est un monde angoissant »* ? Et puis si les femmes sont rares, chez Vance, elles sont toujours *remarquables*. Ylan-Ylan, la fleur de Cath, restera dans toutes les mémoires.

La langue et ses inventions. Nous rencontrons des plantes nommées asofa, pririgon, mousselu ou craque-boyaux, un bestiaire d'animaux comme les pysantillas, les kors rouges, les oiseaux-présages, les sauvruels… et quelques dizaines d'autres espèces insolites qu'on ne verra jamais, mais dont le seul nom évoque, fait vibrer, « hors champ », l'imagination du lecteur. Les humains eux-mêmes sont tous bizarres, à la limite du monstrueux, dégénérés ou mutants, hybrides spécialisés, mimétiques de leurs maîtres étrangers. Car les races dominantes qui se partagent plus ou moins harmonieusement (plutôt moins) la planète sont tant extratschaïennes qu'extraterrestres. Ceux-là, Chasch, Wankh, Dirdir, Pnume, sont d'ailleurs perçus par Adam Reith et le lecteur qui le suit pas à pas comme parfaitement *étrangers*, voire comme des animaux. Il en tue quelques-uns froidement, mais il ne dialogue pratiquement jamais avec eux, en dehors de quelques phrases échangées occasionnellement.

Coutumes et costumes, anatomies, mœurs étranges, parfois odieuses, dangereuses ou ridicules… mais toujours insaisissables, car allogènes. Qui n'est pas « venu d'ailleurs », sur cette planète ? Le thème de l'étrange et de *l'étranger*, l'*alien*, l'autre, est constant, et avec lui une certaine folie. *« Sur Tschaï, ce qui semble raisonnable est toujours une erreur »,* dit à un moment Adam Reith. Tout est compliqué, tordu, voire pervers. *« Des exactions ? Ce mot ne signifie rien sur Tschaï. Seuls existent – ou pas – les événements. »* Telle est la philosophie de *Tschaï*. *« Il n'y a pas de loi dans la steppe. »* Pour un astronaute, rationnel, pragmatique, une sorte de *marine* américain, c'est un monde fou, monstrueux. Mais, et il faut

y voir là l'humour de Jack Vance, la monstruosité n'exclut pas le dérisoire : les Dirdir, par exemple, sont des êtres agressifs et dangereux… mais on les tue facilement. Les Pnume sont tellement mystérieux qu'on peut croire qu'ils cachent un terrible et pervers secret. Mais sont-ils autre chose que des observateurs ? Il faudra aller tout au bout du voyage pour les découvrir enfin.

Car qu'est-ce que Tschaï, sinon un *voyage* ?

C'est ce qu'on appelle une aventure picaresque, ce type d'histoire où le héros a subi une perte et se lance dans une quête ponctuée de multiples rencontres, aventures, luttes, poursuites… ce qui n'exclut pas l'aspect touristique. Sur terre et sur mer, et même sous terre, un grand voyage d'exploration, une chasse au trésor, mais où l'on prend le temps de discuter autour d'un plat et d'une cruche de thé (du russe *tchaï* ?) dans une auberge au bord de la route ou dans une taverne de ville. Une errance, peut-être, mais avec un but : Reith ne rêve que de quitter Tschaï, de retourner sur sa Terre natale. Comme tout héros vancien, c'est quelqu'un de férocement obstiné, obsessionnel même. Son objectif, il s'y tient, et tous les moyens sont bons pour y arriver, y compris les plus violents ou immoraux. La nostalgie, « la douleur du nid », le besoin de retrouver le *home sweet home* qu'éprouve Reith, peut paradoxalement apparaître comme un leitmotiv dérisoire tant la vie sur Tschaï est plus passionnante que la Terre qu'il évoque parfois : quelque chose comme l'Amérique du XXe siècle. Et en même temps il a bien conscience que, retourné sur Terre, il aura peut-être la nostalgie de cette lointaine planète. *« Et supposons que je retourne sur la Terre. Pourrai-je me réadapter à une existence aussi placide, aussi*

posée ? Ou bien passerai-je le restant de mes jours à regretter les steppes et les mers de Tschaï ? » Tel est le sort des marins, des voyageurs… Ainsi garde-t-il une sorte de distance, voire de distanciation, caractéristique des personnages vanciens.

À côté de cette amertume, de cette paradoxale mélancolie violente, il se montre d'un rationalisme et d'un pragmatisme tout anglo-saxon. Si les Dirdir pratiquent des duels pour l'honneur, Adam Reith n'hésite pas à les tuer avec application pour leur voler les fameux sequins qui doivent lui permettre de se faire construire un astronef et ainsi de rentrer sur Terre. Pourtant, et heureusement, dirai-je, ce cynique obstiné se conduit aussi en missionnaire de la démocratie, comme tout bon Américain. Ainsi en diverses occasions, il lui sera attribué le rôle de libérateur de quelques groupes humains opprimés, de ceux qui ont été réduits en esclavage par les extraterrestres maîtres de Tschaï. À leur grand étonnement, d'ailleurs : le plus *alien* de l'histoire, c'est lui ! Un de ces étranges chasch bleus lui dira : *« Il émane de toi quelque chose de factice. »*

En 1996, mon aventure vancienne continue avec un projet avorté, et donc peu connu des amateurs. J'ai été contacté par une société de création de jeux vidéo et autres productions en 3D – technique alors balbutiante –, *Animaré*, située à Marseille. Ils m'ont dit avoir acquis les droits de *Tschaï* en vue d'en réaliser un jeu et/ou une série télé en 3D. Le lendemain, j'étais chez eux ! J'ai donc produit quelques semaines de travail de recherche graphique et scénaristique, des esquisses de personnages, d'animaux, de paysages et d'engins, essentiellement autour du premier tome, le

plus touffu. Ils ont réalisé quelques modélisations et puis, pour des raisons qui m'échappent, le projet a capoté. Peut-être un jour sortirai-je un petit bouquin reprenant ce travail de recherche.

Autre épisode anecdotique : en 1998 ou 1999, Guy Delcourt a commencé l'édition de l'adaptation de *Tschaï* en BD par Morvan et Li-An. J'étais un peu vexé qu'ils le fassent sans me demander mon avis… Mais j'avoue que, quelques années plus tôt, j'en avais caressé le projet et y avais renoncé, préférant me lancer dans ma propre saga personnelle en BD, « Le Monde d'Arkadi » (qui d'ailleurs doit sûrement bien des choses à l'esprit vancien). Ce qui est amusant, c'est que la mise en couleur de *Tschaï* fut confiée à Scarlett Smulkowski, ma compagne et coloriste d'alors, et que j'ai donc pu suivre les choses d'un bout à l'autre, me penchant sur son épaule pour garder un œil sur « mon » Tschaï : « Attention, les couchers de soleil, là-bas, c'est brun, sépia, lourd ! Et ne te mélange pas entre les Chasch verts et les Chasch bleus !… » Mais elle travaillait avec les romans sous la main, et Vance n'était pas avare de notations colorées. J'ai même mis la main à la pâte (au stylet sur la tablette), pour quelques pages avec les vaisseaux spatiaux des Wankh…

C'est également à cette époque que je *l'*ai rencontré.

Les premières *Utopiales*, avant Nantes, se sont tenues au Futuroscope de Poitiers en 1998. Vance en était l'invité d'honneur. Sachant qu'il avait aimé mes couvertures, je souhaitais lui faire un cadeau, mais comme il était déjà quasi aveugle, je ne pouvais pas lui offrir un original. J'ai donc demandé à un ami, Igor-Alban Chevalier, dit The Black Frog, de

sculpter un petit buste de Chasch, ce dont j'aurais été bien incapable. On en a tiré quelques exemplaires en résine, et Vance a donc pu l'avoir en mains.

Soirée mémorable, en présence de tout le gotha de la SF, professionnels comme fans. De son interview publique, je retiens en particulier cette phrase : *« On ne peut rien faire sortir d'un homme qui n'y soit d'abord entré »* en réponse à une question du type : « d'où ça vient… l'imagination, les influences… ? » Les grands auteurs sont de grands voleurs, ou plutôt de grands *capteurs*. Je pense par exemple, dans le domaine de l'image, à Picasso ou Médius. Vance, homme éminemment cultivé, explorateur d'atlas et d'encyclopédies, et bien sûr grand voyageur, a dû *capter* dans les mers d'Orient des lueurs d'aubes aux couleurs pêche et des effondrements de crépuscules, sans oublier les goûts et les parfums. (J'en retiens aussi que « Cugel l'astucieux » ne se prononce pas *Cujel* mais plutôt quelque chose comme *Cougueul'*…)

Le lendemain, nous avons partagé un petit-déjeuner avec Vance et madame, au cours duquel nous avons surtout parlé cuisine – « comment ne pas maltraiter l'ail ! » J'ai d'ailleurs appris sans étonnement que son séjour en France devait se prolonger par une tournée gastronomique…

C'est aussi lors de ce même festival que j'ai croisé l'ami Médius, heureux comme un gosse, un livre du Maître sous le bras : il ne faisait pas partie des invités, mais il était descendu de Paris tout exprès pour se le faire dédicacer !

En 2000, J'ai lu m'a demandé une couverture pour une intégrale, les quatre tomes en un seul bloc au format poche. Ce que j'ai pris comme un défi un peu

monstrueux : réaliser une seule illustration pour tout *Tschaï* ! Il n'était pas question de dessiner les quatre races extratschaïennes, il fallait être plus synthétique, tout en évoquant le foisonnement du cycle et l'aspect « planète de l'aventure ». D'où la présence au premier plan d'Adam Reith en héros/homme d'action et, en fond, quand même, le Pnume… comme une entité mystérieuse toujours présente en filigrane.

Et me revoici, une nouvelle fois, en 2015-2016, l'éditeur jugeant que « Caza et *Tschaï* sont les deux faces d'une même pièce ». Dois-je avouer que j'ai hésité ? Revenir encore sur cette vieille histoire ? Mais ça n'a pas duré, bien sûr. J'ai opté pour un retour à l'origine, une porte qui s'ouvre, une entrée en scène : Adam Reith vient de débarquer, il découvre à peine un monde mystérieux, encore brumeux. Le mystère et l'aventure sont devant lui. Et devant nous, lecteurs…

CAZA

Décembre 2015

Le Chasch

CAZZA 95

D'un côté de l'*Explorateur IV* luisait une étoile sombre et vieillissante, Carina 4269 ; de l'autre flottait une planète solitaire d'un gris brunâtre enveloppée d'une épaisse couche atmosphérique. L'étoile ne se distinguait que par son étrange teinte ambrée. Quant à la planète, un peu plus grosse que la Terre, elle était escortée par deux petites lunes à la révolution rapide. Une étoile de type K2 presque classique, une planète qui n'avait rien de remarquable. Mais pour les hommes qui se trouvaient à bord de l'*Explorateur IV*, ce système constituait une source d'émerveillement et de fascination.

Dans le poste de contrôle avant se trouvaient le commandant Marin, son second, Deale, et le lieutenant Walgrave. Trois hommes pareillement sveltes, énergiques, vêtus du même uniforme blanc irréprochable, qui avaient passé tellement de temps ensemble que leur façon désinvolte de parler, mi-facétieuse, mi-sarcastique, était presque devenue identique. Ils scrutaient la planète au travers de sondoscopes – un dispositif binoculaire bénéficiant d'un énorme coefficient de grossissement.

« À première vue, commenta Walgrave, elle est habitable. Ces nuages sont sûrement composés de vapeur d'eau.

— Si des signaux émanent d'un monde, fit Deale, on peut presque automatiquement le supposer habité. L'habitabilité découle directement de l'habitation. »

Le commandant Marin partit d'un petit rire sec. « Votre logique, d'ordinaire irréfutable, est pour une fois prise en défaut. Nous nous trouvons actuellement à deux cent douze années-lumière de la Terre. Nous avons capté ces signaux alors que nous en étions à douze années-lumière ; ça fait donc deux siècles qu'ils ont été émis. Rappelez-vous qu'ils ont brutalement cessé. Ce monde est peut-être habitable ; peut-être est-il habité ; peut-être même les deux. Mais pas nécessairement. »

Deale secoua tristement la tête. « Sur une telle base, on ne peut même affirmer que la Terre est habitée. Les maigres indications à notre disposition… »

Bip ! bip ! fit alors le communicateur. « Parlez ! » ordonna Marin.

La voix de Dant, l'officier de transmission, retentit dans la nacelle : « Je détecte un champ fluctuant – artificiel, *a priori*, mais je n'arrive pas à rester dessus. Il peut fort bien s'agir d'une espèce de radar. »

Marin fronça les sourcils, se frotta le nez avec un doigt. « Je vais envoyer les éclaireurs en surface, après quoi nous retournerons nous mettre hors de portée. »

Le commandant lança un mot code à l'adresse desdits éclaireurs, Adam Reith et Paul Waunder. « Le plus vite possible – on nous a détectés. Rendez-vous dans l'axe du système, point D, comme sur Deneb. »

— Compris, commandant. Dans l'axe du système, point D, comme sur Deneb. Donnez-nous trois minutes. »

Marin s'approcha du macroscope et se mit à explorer anxieusement la surface de la planète, sur une bonne douzaine de longueurs d'ondes. « Il y a une fenêtre aux alentours de trois mille angströms – rien de très fameux. Les éclaireurs vont devoir se débrouillent tout seuls.

— Je me réjouis de ne jamais avoir reçu de formation d'éclaireur, fit remarquer Walgrave. Sans quoi moi aussi, j'aurais pu me retrouver envoyé sur des planètes étranges, voire parfaitement horribles.

— Un éclaireur ne se "forme" pas, rétorqua Deale. Il *naît* ainsi, voilà tout : à moitié acrobate, à moitié savant fou, à moitié monte-en-l'air, à moitié…

— Ça fait beaucoup de moitiés…

— Mais il faut bien tout ça. Un éclaireur, c'est un homme qui aime le changement. »

Les deux éclaireurs à bord de l'*Explorateur IV*, Adam Reith et Paul Waunder, étaient tous deux des hommes pleins de ressources, endurants, et passés maîtres en de nombreuses disciplines. Là s'arrêtait leur ressemblance. Légèrement plus grand que la moyenne, Reith avait les cheveux noirs, le front large, les pommettes saillantes, des joues creuses qu'un muscle faisait parfois tressaillir. Waunder était massif, avec des cheveux blonds clairsemés et des traits trop banals pour être décrits. Bien qu'âgé d'un ou deux ans de moins que lui, Reith possédait un grade supérieur, ce qui faisait de lui le commandant effectif de la vedette de reconnaissance, un astronef miniature de cinq mètres de long accroché sous la poupe de l'*Explorateur IV*.

Les deux hommes mirent à peine plus de deux minutes à y embarquer. Waunder prit les

commandes ; Reith scella la trappe d'accès, appuya sur le bouton d'éjection. La navette se détacha de l'immense coque noire. En s'asseyant, l'éclaireur détecta un imperceptible mouvement à la limite de son champ visuel. L'espace d'un instant, il aperçut un projectile gris qui s'éloignait à toute vitesse de la planète. Puis un gigantesque éclair rouge et blanc l'aveugla. Une brutale secousse ébranla l'appareil quand Waunder poussa convulsivement la poignée d'accélération, et la vedette fila en direction du sol de la planète.

Un étrange objet flottait à présent dans l'espace là où s'était trouvé l'*Explorateur IV* un instant plus tôt : le nez et la partie arrière de l'astronef, reliés par quelques débris métalliques. Entre les deux flamboyait Carina 4269, le vieux soleil jaune. Marin, Deale et Walgrave, tout comme le reste de l'équipage, étaient à présent réduits à l'état d'atomes fugitifs de carbone, d'oxygène et d'hydrogène. Leur personnalité, leur impétuosité, leur jovialité – tout cela appartenait désormais au passé.

I

La vedette, *frappée* plutôt que propulsée par l'onde de choc, chutait en direction de la planète gris et brun ; Adam Reith et Paul Waunder rebondissaient de cloison en cloison dans le poste de pilotage.

Le premier, à la limite de perdre conscience, parvint néanmoins à agripper une épontille. Se hissant jusqu'au tableau de commandes, il rabattit la manette de stabilisation. Au lieu d'un bourdonnement

régulier, c'était un sifflement mâtiné de bruits sourds qui leur parvenait ; la rotation incontrôlée de l'engin ne s'en trouva pas moins graduellement endiguée.

Les deux hommes se traînèrent jusqu'à leurs sièges, dans lesquels ils s'attachèrent. « Tu as vu ce que j'ai vu ?

— Une torpille », répondit Waunder.

Reith hocha la tête. « La planète est habitée.

— Et ses habitants sont loin d'être hospitaliers. La réception manquait passablement de chaleur.

— Nous sommes loin de chez nous. » Il passa en revue la rangée de cadrans inertes et de lampes témoins éteintes. « Plus rien n'a l'air de fonctionner. On va s'écraser, sauf si j'arrive à faire rapidement quelques réparations. » Il gagna tant bien que mal la salle des machines, pour y constater qu'une cellule énergétique de réserve mal arrimée avait défoncé un boîtier de connexion, dont il ne restait plus qu'un chaos de conducteurs fondus, de cristaux fracassés et d'éléments carbonisés.

« Je devrais pouvoir réparer, dit-il à Waunder, qui l'avait rejoint pour inspecter les dégâts. En à peu près deux mois, dans le meilleur des cas. Et à supposer qu'on trouve des pièces de rechange intactes.

— Deux mois, ça risque de poser un petit problème. À vue de nez, il doit nous rester à peu près deux heures avant de pénétrer dans l'atmosphère.

— Mettons-nous au travail. »

Une heure et demie plus tard, les deux hommes contemplaient leur rafistolage d'un œil sceptique. « Avec un peu de chance, fit Reith d'une voix lugubre, on devrait réussir à atterrir en un seul morceau. Va à l'avant, augmente un peu la puissance des

propulseurs. Moi, je vais rester ici pour voir comment les choses évoluent. »

Une minute s'écoula. Les propulseurs se mirent à vrombir ; Reith sentit la pression de la décélération. Priant pour que leur bricolage de fortune tienne le coup, au moins provisoirement, il rejoignit la cabine et se réinstalla dans son siège. « Qu'est-ce que ça donne ?

— À court terme, ça devrait aller. Nous allons atteindre l'atmosphère dans une demi-heure, légèrement sous notre vitesse de décrochement. On devrait pouvoir réussir un atterrissage en douceur – je l'espère, en tout cas. Quant au pronostic à long terme… je suis moins optimiste. Ceux qui ont abattu le vaisseau peuvent certainement nous suivre au radar. Et ensuite ?

— Rien de bien réjouissant. »

La planète s'élargissait sous leurs pieds : un monde plus sombre que la Terre, aux contours moins bien définis, baigné par une lumière brunâtre et dorée. Ils pouvaient à présent voir des continents et des océans, des nuages, des tempêtes : le paysage d'un monde parvenu à maturité.

L'atmosphère se mit à geindre autour du vaisseau ; la jauge du thermomètre s'approchait dangereusement du rouge. D'une main prudente, Reith ajouta de la puissance dans les circuits dégradés. L'appareil ralentit ; l'aiguille tremblota, redescendit jusqu'à un chiffre moins inquiétant. Mais une faible explosion retentit alors dans la salle des machines, et la chute libre reprit de plus belle.

« Retour à la case départ, fit Reith. Bon, tout dépend des aérofreins, à présent. On ferait mieux d'aller prendre place dans les harnais d'éjection. »

Il déploya les volets latéraux, actionna le gouvernail d'altitude et les ailerons directionnels. Le nez de la vedette s'abaissa aussitôt. « Comment est l'atmosphère ? » s'enquit-il.

Waunder passa en revue les différentes indications fournies par l'analyseur. « Respirable. Voisine des normes terrestres.

— C'est déjà ça. »

Les sondoscopes leur permettaient à présent d'observer les détails du paysage. Ils survolaient une vaste plaine, ou une steppe, ponctuée ici et là de faibles reliefs et de traces de végétation. « Aucun signe de civilisation, fit Waunder. Pas dans la région, en tout cas. Peut-être là-bas, vers l'horizon – ces taches grises…

— Si nous arrivons à nous poser, et si personne ne vient nous déranger pendant qu'on remet le système de contrôle en état, on devrait pouvoir s'en tirer. Mais les aérofreins ne sont pas prévus pour un atterrissage en catastrophe. Mieux vaut encore essayer de faire décrocher la vedette, et de nous éjecter au tout dernier moment.

— D'accord. (Waunder tendit un doigt.) On dirait une forêt – un genre de végétation, en tout cas. Le coin idéal pour s'écraser.

— Allons-y. »

L'appareil s'inclina vers l'avant ; le paysage s'étendit devant leurs yeux – les frondaisons d'une forêt sombre et humide.

« À trois : éjection, fit Reith. (Il fit décrocher l'appareil pour le freiner.) Un… deux… trois. Éjection ! »

Les sabords d'éjection s'ouvrirent ; les sièges furent catapultés à l'extérieur – Reith se retrouva au beau milieu du ciel. Mais où était Waunder ? Soit son

harnais s'était coincé, soit son siège éjectable avait mal fonctionné – toujours était-il que Reith le découvrit accroché à la coque de la vedette. Son propre parachute s'ouvrit ; son corps se retrouva bientôt pris d'un mouvement pendulaire. Dans sa chute, l'éclaireur heurta une branche noire et luisante. Le choc l'étourdit ; il se retrouva à pendre impuissant aux suspentes de son parachute. La vedette poursuivit sa course à travers les arbres, pour enfin se planter dans un marécage. Paul Waunder pendait, immobile, au bout de son harnais.

Seuls les craquements du métal brûlant, un léger sifflement en provenance des entrailles de l'engin, venaient briser le silence.

Reith remua un peu, agita faiblement une jambe. Une douleur déchirante envahit aussitôt sa poitrine et ses épaules ; il renonça bien vite à essayer de bouger.

Il se trouvait à plus de quinze mètres du sol. Le soleil, comme il l'avait déjà noté, semblait un peu moins brillant que celui de la Terre, mais aussi un peu plus jaune ; les ombres possédaient des tonalités ambrées. L'air fleurait un arôme de résine et d'essences inconnues. L'arbre dont il était captif avait un feuillage sombre et cassant qui crissait à chacun de ses mouvements. Depuis sa position, il pouvait suivre le sillon irrégulier qui menait jusqu'au marais, où la vedette gisait presque à la verticale. Waunder pendait tête en bas du sabord d'éjection, à seulement quelques centimètres de la vase. Si l'appareil s'enfonçait, le malheureux allait périr étouffé – pour peu qu'il soit encore en vie. Reith s'efforça frénétiquement de s'extraire de son harnais. La douleur lui donnait le vertige et la nausée ; il n'avait plus de force dans les mains, et quelque chose craqua dans

ses épaules quand il leva les bras. Il était incapable de se libérer seul, encore plus d'aller porter secours à Waunder. Celui-ci était-il mort ? Reith n'aurait su le dire. Il pensait l'avoir vu bouger imperceptiblement.

Reith regarda attentivement. Waunder glissait lentement dans le bourbier. Dans le siège éjectable se trouvait une trousse de survie, avec des armes et des outils. Mais ses os brisés l'empêchaient de lever les bras pour atteindre la boucle. S'il se détachait de son parachute, Reith tomberait et se tuerait… Mais avait-il le choix ? Clavicules fracturées ou pas, il lui *fallait* ouvrir le siège éjectable, pour récupérer le couteau et le rouleau de corde.

Un bruit de bois qui casse lui parvint alors, tout près. Reith se figea aussitôt, interrompant ses efforts. Une troupe d'hommes armés de rapières d'une longueur fantastique et de lourdes catapultes portatives s'approchaient d'un pas tranquille, presque furtif.

Reith écarquilla les yeux de stupéfaction, croyant être victime d'une hallucination. Le cosmos semblait avoir un faible pour les races bipèdes plus ou moins anthropoïdes, mais là il s'agissait carrément d'hommes, aux traits rudes et puissants, à la peau couleur de miel, aux cheveux blonds – blond doré, blond cendré, blond semé de gris – et aux épaisses moustaches tombantes, affublés de vêtements recherchés : de larges pantalons rayés de noir et de marron, des chemises bleues ou rouge foncé, des gilets de cotte de mailles, de courtes capes noires. Sur leur tête trônait un chapeau de cuir noir crêpé muni d'oreillettes, au devant rehaussé d'un diadème orné d'un emblème d'argent de dix centimètres de large. Reith les observa, stupéfait. Des guerriers barbares, une bande d'égorgeurs en maraude – mais néanmoins

des *hommes*… Ici, sur cette planète inconnue, à plus de deux cents années-lumière de la Terre !

Ils passèrent furtivement sous ses pieds, pour s'arrêter dans la pénombre afin d'examiner la vedette. Leur chef, un guerrier plus jeune que les autres – à peine un adolescent, à en croire le duvet qu'il arborait –, sortit alors à découvert et se mit à scruter le ciel. Trois hommes plus âgés, aux casques surmontés de boules de verre roses et bleues, le rejoignirent bientôt, et commencèrent eux aussi à fouiller les cieux du regard avec la plus grande attention. D'un signe, le jeune homme ordonna alors au reste de la troupe de s'approcher de l'épave.

Paul Waunder leva une main, dans une tentative bien peu convaincante de salut. L'un des hommes affublés d'une boule de verre brandit aussitôt sa catapulte, pour l'abaisser presque aussitôt à contrecœur, en réponse à l'ordre rageur que l'adolescent venait de lui lancer. Un guerrier coupa les suspentes du parachute ; Waunder s'écroula par terre.

Leur chef donna de nouvelles directives ; le blessé fut soulevé, puis transporté jusqu'à une zone plus sèche.

L'attention du jeune homme se concentrait à présent sur le vaisseau spatial, dont il escalada hardiment la coque pour se pencher au-dessus des sabords d'éjection.

Les plus vieux, ceux pourvus de globes roses et bleus, regagnèrent la pénombre en grommelant dans leurs grosses moustaches, et en jetant à Waunder des regards furibonds. L'un d'eux porta vivement la main à l'emblème de son couvre-chef, comme si l'objet avait tressauté ou émis un son. Comme exalté par ce contact, il marcha aussitôt à grands pas jusqu'à

Waunder et sortit sa rapière. À sa grande horreur, Reith vit la tête de son camarade se détacher de son torse, et des flots de sang aller imbiber la terre noire.

Le jeune homme se retourna aussitôt, comme s'il avait *perçu* ce qui venait de se produire. Dans un cri de fureur poignant, il sauta à terre et s'approcha du meurtrier, sa propre rapière brandie ; la lame flexible cingla l'air, trancha l'emblème qui ornait le casque du meurtrier. L'adolescent se baissa pour le ramasser, puis sortit de sa botte un couteau pour entailler sauvagement l'argent mou, qu'il lança ensuite aux pieds de l'assassin tout en l'abreuvant d'injures. Le guerrier, maté, récupéra son bien, puis alla sombrement se poster un peu plus loin.

Un très lointain vrombissement leur parvint alors. Les guerriers émirent aussitôt un faible hululement – soit une réponse cérémonielle, soit une réaction de peur et de mise en garde réciproque –, puis se replièrent de mauvais gré dans la forêt.

Dans le ciel apparut à basse altitude un appareil aérien, qui se posa après avoir décrit plusieurs cercles au-dessus de leurs têtes. Il était long de quinze mètres, large de six ; sa poupe accueillait un belvédère surchargé d'ornements qui faisait manifestement office de passerelle de commandement. À l'avant comme à l'arrière se dressaient des hampes torsadées auxquelles se balançaient de grandes lanternes. Penchés au-dessus de la courte balustrade, deux douzaines de passagers jouaient des coudes pour assister au spectacle, au risque de tomber.

Reith regarda avec une fascination hébétée l'appareil se poser à côté de la vedette. Ses passagers bondirent précipitamment à terre – il y en avait de deux sortes : des non-humains et des humains,

même si la différence n'était pas immédiatement évidente. Les créatures non-humaines – des Chasch bleus, comme le Terrien l'apprendrait par la suite – se déplaçaient avec raideur sur de courtes jambes massives. Ils avaient un corps épais et puissant recouvert d'écailles cornées, comme celui d'un pangolin, aux méplats bleus et pointus. Leur torse en forme de coin possédait des épaules chitineuses, qui se recourbaient pour former une carapace dorsale. Leur crâne s'achevait par une arête osseuse. Un bourrelet orbital saillant surplombait deux cavités oculaires, où brillaient des yeux métalliques au-dessus d'un orifice nasal complexe. Quant aux hommes, ils ressemblaient autant aux Chasch bleus que le leur permettaient la manipulation génétique, le mimétisme et l'artifice. Ils étaient petits, trapus, avec des jambes cagneuses, un visage carré presque dépourvu de menton, des traits comme écrasés. Ils arboraient des espèces de crânes postiches qui se terminaient en pointe au-dessus de leur front. Leurs pourpoints et pantalons étaient incrustés d'écailles.

Chasch et Hommes-Chasch se ruèrent sur la vedette, en communiquant au moyen de cris glottaux flûtés. Certaines escaladèrent la coque pour jeter un coup d'œil à l'intérieur ; d'autres allèrent examiner les restes de Paul Waunder, qu'ils finirent par transporter à bord de leur engin volant.

Du belvédère de commande jaillit un beuglement d'alarme. Chasch bleus et Hommes-Chasch levèrent un instant les yeux en direction du ciel, puis s'empressèrent de pousser l'appareil sous les arbres ; la petite clairière retrouva bientôt toute sa quiétude.

Plusieurs minutes s'écoulèrent. Les yeux fermés, Reith se prit à songer à l'horrible cauchemar dans

lequel il se retrouvait piégé – il espérait s'en réveiller, en toute sécurité à bord de l'*Explorateur IV*.

Un fracas de moteurs l'arracha à sa torpeur. Un autre appareil, construit lui aussi au mépris des règles de l'aérodynamique, était en train de tomber du ciel. Il se composait de trois ponts, d'une rotonde centrale, d'un balcon de bois noir et de cuivre, d'une proue en volute, de coupoles d'observation percées de meurtrières et d'un aileron vertical frappé d'un emblème noir et or. Tandis que le vaisseau tournait en rond, ceux qui en occupaient les ponts examinaient la vedette avec une fastidieuse minutie. Certains étaient des créatures non-humaines de haute taille, maigres, glabres, d'une pâleur de parchemin, au maintien à la fois sévère, languide et élégant. Les autres, des subordonnés apparemment, étaient des hommes, quand bien même ils affichaient les mêmes membres amincis et le même torse grêle, le même visage allongé de mouton, le même crâne chauve, les mêmes attitudes soigneusement affectées. Tous portaient des costumes raffinés garnis de rubans, de volants et d'insignes. Reith apprendrait par la suite que les non-humains étaient des Dirdir, et leurs vassaux des Hommes-Dirdir. Pour l'heure, abasourdi par l'ampleur de la catastrophe dont il était victime, il n'accordait au somptueux vaisseau dirdir qu'une curiosité superficielle. Dans sa tête s'infiltra néanmoins l'idée que la destruction de l'*Explorateur IV* avait été causée soit par ces grands êtres pâles, soit par ceux qui les avaient précédés sur les lieux – et que les deux groupes avaient à l'évidence suivi l'arrivée de la vedette.

Dirdir et Hommes-Dirdir examinaient celle-ci avec un vif intérêt. L'un d'eux attira l'attention de

ses congénères sur les traces laissées par le navire chasch, une découverte qui déclencha aussitôt une intense animation. Des salves d'énergie d'un blanc pourpre jaillirent instantanément de la forêt, en fauchant un grand nombre. Puis Chasch et Hommes-Chasch chargèrent, les premiers équipés d'armes à feu, les seconds de grappins qu'ils lançaient en direction du vaisseau.

Les Dirdir vidèrent à leur tour leurs armes de poing, qui émettaient un violent éclair accompagné d'arabesques de plasma orange. Un flamboiement de pourpre et d'orange consuma Chasch et Hommes-Chasch. L'appareil dirdir tenta de décoller, pour se retrouver bloqué par les grappins. Les Hommes-Dirdir les tranchèrent à coups de poignard, les brûlèrent avec leurs pistolets à énergie ; bientôt le vaisseau parvint à s'échapper, sous les hurlements de déception flûtés des Chasch.

À une trentaine de mètres au-dessus du marais, les Dirdir braquèrent sur la forêt de puissants faisceaux à plasma, qui la strièrent d'une série d'avenues malodorantes – mais échouèrent à détruire l'engin chasch, dont l'équipage mettait à présent ses propres canons en batterie. Si le premier projectile manqua sa cible, le second creva la coque du vaisseau, qui se mit à pivoter sur lui-même avant de s'élever en chandelle, zigzaguant, tanguant, tressautant comme un insecte blessé. Il se retourna, projetant certains de ses passagers dans le ciel couleur d'ardoise, pour presque aussitôt se remettre à l'endroit. L'appareil vira alors au sud, puis à l'est, et disparut bientôt aux regards.

Chasch et Hommes-Chasch sortirent du sous-bois pour regarder le vaisseau dirdir s'éloigner. L'engin glissa hors de la forêt, plana au-dessus de la vedette,

qui fut extraite du marais au moyen de grappins. Sitôt Chasch et Hommes-Chasch à son bord, l'appareil prit son vol en direction du nord-est, l'aéronef terrien accroché sous sa coque.

Le temps passa. Reith pendait dans son harnais, à peine conscient. Le soleil se coucha derrière les arbres, et l'obscurité commença à recouvrir le paysage.

Les barbares réapparurent. Ils gagnèrent la clairière, procédèrent à une inspection superficielle, scrutèrent le ciel, puis tournèrent les talons.

Reith poussa un cri rauque. Les guerriers s'emparèrent aussitôt de leurs catapultes, mais d'un geste furieux le jeune chef les exhorta au calme. Il lança ensuite des ordres ; deux hommes grimpèrent à l'arbre pour couper les suspentes du parachute, tout en laissant le siège éjectable et le matériel de survie du Terrien se balancer au milieu des branches.

Reith fut alors déposé par terre sans ménagement – il faillit tomber en syncope quand son épaule racla le sol. Des formes s'agitaient au-dessus de lui, parlant un langage composé de consonnes sèches et de voyelles appuyées. On le souleva pour le déposer sur une litière ; des pieds se mirent à marteler le sol – il oscillait à leur rythme. Puis il s'évanouit. Ou s'endormit.

2

Ce fut le brasillement d'un feu qui le réveilla, ainsi qu'un murmure de voix. Au-dessus de lui, un sombre auvent lui masquait partiellement un ciel fourmillant

d'étoiles étrangères. Le cauchemar était bien réel. Bribe par bribe, sensation par sensation, il reprit conscience de lui-même et de sa situation. Il reposait sur une litière de roseaux entrelacés desquels émanait une odeur aigre, mi-végétale, mi-humaine. On lui avait ôté sa chemise ; des attelles d'osier lui comprimaient les épaules, de manière à maintenir en place les os brisés. Malgré la douleur, il leva la tête et regarda autour de lui. Il était allongé dans un abri ouvert aux quatre vents, aux poteaux métalliques recouverts de tissu. Encore un paradoxe, songea-t-il. Si ces piquets métalliques témoignaient d'un niveau technologique avancé, les armes de ces gens, tout comme leur comportement, relevaient de la pure barbarie. Il tenta de regarder en direction du feu, mais la douleur l'en dissuada aussitôt, et il se laissa retomber en arrière.

Le camp n'avait pas été dressé dans la forêt – la présence d'étoiles au-dessus de sa tête venait le lui confirmer. Reith se demanda ce qu'il était advenu de son siège éjectable et de la trousse de survie qui y était fixée ; sans doute pendaient-ils encore à l'arbre auquel ils étaient accrochés la dernière fois qu'il les avait vus. Reith n'allait pouvoir compter que sur lui-même pour s'en sortir – ce qui incluait quand même son entraînement d'éclaireur, dont il avait à l'époque considéré certains aspects comme exagérément pédants. Il avait assimilé une foule de disciplines scientifiques de base – linguistique et informatique, astronautique, technologie spatiale et énergétique, biométrie, météorologie, géologie et toxicologie. Voilà pour la théorie. D'un point de vue plus pratique, il avait été formé à toutes sortes de techniques de survie : la science des armes,

de nombreuses méthodes d'attaque et de défense, la nutrition d'urgence, le bricolage de fortune, la mécanique de la propulsion spatiale, la remise en état des appareils électroniques… et bien d'autres choses encore. Si on ne le tuait pas sur-le-champ, comme Paul Waunder l'avait lui-même été, il pourrait survivre – mais à quelle fin ? Ses chances de retourner sur Terre semblaient au mieux infinitésimales, ce qui limitait drastiquement l'intérêt que cette planète pouvait présenter à ses yeux.

Une ombre tomba sur son visage ; Reith reconnut l'adolescent qui lui avait sauvé la vie. Après avoir fouillé l'obscurité du regard, le jeune homme s'agenouilla devant lui, une écuelle remplie d'un gruau grossier dans les mains.

« Merci beaucoup, fit le Terrien, mais je doute de pouvoir manger. Les attelles m'empêchent de bouger. »

Le garçon se pencha en avant, prononça quelques mots d'une voix assez sèche. Son visage, s'avisa Reith, arborait une sévérité, une intensité singulières pour un gamin qui n'avait sûrement pas plus de seize ans.

Au prix d'un effort éreintant, Reith se dressa sur un coude et s'empara de l'écuelle. Le jeune homme se releva, recula de quelques pas et le regarda essayer de se nourrir. Puis il se tourna, pour lancer un appel d'une voix revêche. Une fillette arriva aussitôt en courant, s'inclina, se saisit du récipient et entreprit de nourrir Reith avec force précautions.

L'adolescent resta quelque temps à regarder la scène, visiblement déconcerté par le Terrien – dont la perplexité égalait à la sienne. Des hommes et des femmes, sur un monde situé à deux cent douze années-lumière de la Terre ! S'agissait-il d'un phénomène d'évolution parallèle ? Incroyable ! Une

cuillerée après l'autre, la fillette lui enfournait le gruau dans la bouche. Âgée de huit ans environ, elle était vêtue d'une espèce de pyjama en lambeaux d'une propreté douteuse. Une demi-douzaine d'hommes de la tribu étaient venus assister au spectacle ; l'adolescent ne prêtait aucune attention au murmure de leurs conversations.

Une fois l'écuelle vide, la petite approcha un pot de bière aigrelette des lèvres du Terrien – qui la but parce que c'était ce qu'on attendait de lui, malgré les grimaces que lui tira le breuvage. « Merci », dit-il à l'enfant, qui lui adressa un sourire hésitant avant de s'éclipser précipitamment.

Le Terrien se laissa retomber sur sa paillasse. Le jeune homme lui adressa quelques mots d'un ton brusque – une question, à l'évidence.

« Désolé, je ne comprends pas. Mais n'en prenez surtout pas ombrage ; dans ma situation, *toutes* les mains amicales sont les bienvenues. »

Renonçant à discuter, le garçon ne tarda pas à s'en aller. Reith se réallongea sur sa paillasse et essaya de dormir. Le feu commençait doucement à s'éteindre ; l'activité se raréfiait dans le camp.

Un faible appel retentit au loin, une sorte de hululement chevrotant auquel un autre ne tarda pas à répondre, puis encore un autre – jusqu'à ce que des centaines de voix s'unissent en une mélopée presque musicale. Se soulevant péniblement, Reith vit que les deux lunes, de même diamètre apparent, l'une rose et l'autre bleu pâle, s'étaient levées à l'est.

Un instant plus tard, une nouvelle voix, plus proche, vint se mêler au chœur. Reith n'en crut pas ses oreilles : était-ce celle d'une femme ? D'autres se joignirent bientôt à elle, plaintives, distillant un

chant funèbre sans parole. Combinées au hululement lointain, elles produisaient une espèce de colloque aussi funeste qu'impressionnant.

La mélopée finit par s'interrompre ; le silence retomba sur le camp. Pris de somnolence, Reith ne tarda pas à sombrer dans le sommeil.

Une fois le soleil levé, le Terrien put se faire une idée plus précise du camp. Celui-ci avait été dressé dans un creux de terrain flanqué de deux larges collines basses, parmi une multitude d'éminences qui s'étiraient vers l'est. Pour des raisons qui lui échappaient encore, c'était là que la tribu avait choisi de s'établir. Tous les matins, quatre guerriers adolescents vêtus de longues capes marron enfourchaient de petites motos électriques et disparaissaient dans la steppe chacun de son côté ; le soir venu, ils revenaient faire leur rapport à Traz Onmale, le jeune chef. Chaque matin également, un cerf-volant prenait l'air, y soulevant un gamin de huit ou neuf ans qui faisait visiblement office de guetteur. Le vent avait tendance à s'apaiser en fin de journée ; le cerf-volant retombait alors plus ou moins brutalement. Le gamin s'en tirait généralement avec une simple bosse – les hommes chargés de la manœuvre semblaient de toute façon moins se préoccuper de sa sécurité que de l'état de l'engin, une modeste armature de bois sur laquelle était tendue une membrane noire.

Chaque matin, une affreuse clameur s'élevait à l'est, derrière la colline, pour se prolonger pendant près d'une demi-heure. Ce vacarme, Reith ne tarda pas à l'apprendre, provenait du troupeau de bêtes aux pattes multiples duquel la tribu tirait sa réserve de viande. Tous les matins, la femme musculeuse

qui faisait office de bouchère en ces lieux se rendait dans l'enclos armée d'un couteau et d'un merlin, pour en revenir avec trois ou quatre pattes, selon les besoins du jour. Elle prélevait parfois un peu de chair sur le dos d'une bête, ou l'éventrait pour en extraire un organe interne. Les animaux ne faisaient guère de difficultés pour se laisser trancher les pattes – celles-ci repoussaient rapidement –, mais ils poussaient de terribles hurlements lorsqu'on leur fouillait les entrailles.

Pendant que ses os se ressoudaient, Reith n'eut de contacts qu'avec des femmes – un groupe bien morne – et Traz Onmale, qui passait la plus grande partie de la matinée en sa compagnie, à lui parler, à inspecter ses vêtements, à lui enseigner la langue kruthe ; celle-ci possédait une syntaxe relativement facile, qui se voyait complexifiée par la multiplicité des temps, des modes et des aspects. Longtemps après que Reith fut capable de s'exprimer correctement, Traz Onmale s'attacha avec cette sévérité si peu en rapport avec son âge à le corriger, et à lui inculquer toute une série de bons usages encore plus difficiles à assimiler.

Le Terrien apprit ainsi que la planète s'appelait Tschaï, les lunes Az et Braz, et les membres de la tribu les Kruthe, ou « Hommes-Emblèmes », ainsi nommés d'après les objets d'argent, de cuivre, de pierre ou de bois qui ornaient leurs casques. Le statut d'un individu était déterminé par son emblème, lequel était considéré comme une entité semi-divine dotée d'un nom, d'une histoire précise, d'une idiosyncrasie et d'un rang distinctif. Dire que c'était l'emblème qui contrôlait l'homme plutôt que l'inverse n'avait rien d'exagéré, car il conférait à son porteur tant

son nom que sa réputation – il *définissait* son rôle au sein de la tribu. L'emblème le plus éminent était Onmale ; son détenteur, Traz, n'était qu'un simple gamin comme les autres avant de l'arborer. Onmale incarnait la sagesse, l'adresse, la résolution et l'indéfinissable *virtu* des Kruthe. On pouvait hériter d'un emblème, se l'approprier après avoir tué son propriétaire, ou en fabriquer un de son cru. Auquel cas le nouvel emblème ne possédait ni personnalité ni *virtu* tant qu'il n'avait pas participé à des exploits remarquables et, par conséquent, acquis un statut particulier. Quand un emblème changeait de main, son nouveau propriétaire en assumait bon gré mal gré la personnalité. Certains étaient mutuellement antagonistes, et l'homme qui entrait en possession de l'un d'eux devenait aussitôt l'ennemi de celui qui arborait son opposé. Certains emblèmes, vieux de plusieurs millénaires, charriaient une histoire complexe. Quelques-uns portaient malheur, chargés de mauvais augures. D'autres conféraient à leur porteur un sentiment d'intrépidité, ou une sorte bien spécifique de folie guerrière quand les circonstances l'imposaient. Sa perception de ces personnalités symboliques, Reith n'en doutait pas, était bien pâle, bien parcellaire, comparée à l'intensité avec laquelle les Kruthe les ressentaient. Sans son emblème, le Kruthe devenait un homme sans visage, sans prestige ni fonction. Ce qu'était présentement Reith lui-même, ainsi qu'il finit par l'apprendre : un serf, ou une femme – la langue des Kruthe ne faisant pas la différence entre les deux.

Chose curieuse – du moins aux yeux de Reith –, les Hommes-Emblèmes le croyaient originaire d'une lointaine région de Tschaï. Loin d'être impressionnés

par sa présence à bord d'un vaisseau spatial, ils le pensaient subordonné à quelque race non-humaine inconnue, tout comme les Hommes-Chasch l'étaient aux Chasch bleus, ou les Hommes-Dirdir aux Dirdir.

Quand il entendit Traz Onmale exprimer pour la première fois ce point de vue devant lui, Reith ne manqua pas de le réfuter avec indignation : « Je viens de la Terre, une lointaine planète – où *personne* ne règne sur nous.

— Qui a construit ce vaisseau spatial, dans ce cas ? s'enquit l'adolescent d'une voix sceptique.

— Les hommes, bien sûr. Les hommes de la Terre. »

Le jeune chef secoua dubitativement la tête. « Comment pourrait-il y avoir des hommes si loin de Tschaï ? »

Reith éclata d'un rire empreint d'un amusement amer. « Je me suis posé la même question : comment des hommes ont-ils fait pour venir sur Tschaï ?

— L'origine des hommes est bien connue, s'offusqua Traz Onmale. On nous l'enseigne dès que nous apprenons à parler. Personne ne te l'a donc inculquée ?

— Sur Terre, nous croyons que l'homme a évolué à partir d'un proto-hominidé, qui lui-même a évolué à partir d'un ancien mammifère ; et ainsi, de proche en proche, jusqu'aux premières cellules. »

Traz Onmale jeta un coup d'œil furtif aux femmes qui travaillaient à proximité. « Du balai ! leur ordonna-t-il sans ménagement. Nous avons une discussion d'hommes. »

Les femmes s'en furent en faisant claquer leur langue. Traz Onmale les suivit du regard, l'air dégoûté. « La folie va envahir le camp – et les Magiciens en

seront fort contrariés. Il faut que je t'explique l'origine véritable des hommes. Tu as vu les lunes ? La rose, Az, est la demeure des saints. La bleue, Braz, un lieu de tourments où l'on envoie les mauvaises personnes et les *kruthsh'geir*[1] après leur mort. Jadis, les deux lunes sont entrées en collision, ce qui a précipité des milliers de gens sur Tschaï. À présent, tous veulent retourner sur Az, les bons comme les méchants. Mais les Jugeurs, qui tirent leur sagesse des globes qu'ils portent, séparent le bon grain de l'ivraie et envoient chacun là où il mérite d'aller.

— Intéressant, dit Reith. Et qu'en est-il des Chasch et des Dirdir ?

— Ce ne sont pas des hommes. Ils sont venus d'au-delà les étoiles, tout comme les Wankh. Hommes-Chasch et Hommes-Dirdir sont des hybrides impurs. Quant aux Pnume et aux Phung, ils ont été vomis des grottes septentrionales. Nous les tuons tous avec zèle. (Il lança à Reith un sinistre regard de biais.) Si tu viens d'un autre monde que Tschaï, tu ne *peux* être humain – il me faudra ordonner ton exécution.

— Voilà qui me paraît exagérément sévère. Après tout, je ne t'ai fait aucun mal. »

D'un geste, le jeune chef lui fit comprendre que c'était là un argument de peu de poids. « Je vais remettre ma décision à plus tard. »

Reith exerçait ses muscles engourdis et étudiait assidûment la langue locale. Les Kruthe, apprit-il, n'avaient pas d'habitat fixe, mais sillonnaient la vaste steppe d'Aman qui s'étendait au sud d'un continent

1. Mot intraduisible s'appliquant généralement à un homme qui a bravé et profané son emblème, reniant par là même sa destinée. *(Toutes les notes sont de l'auteur.)*

connu sous le nom de Kotan. Ils n'avaient guère d'informations à lui donner sur ce qui se passait ailleurs sur Tschaï. Il y avait plusieurs continents – Kislovan au sud, Charchan, Kachan et Rakh de l'autre côté de la planète. D'autres tribus nomades arpentaient la steppe. Les marécages et forêts méridionales étaient peuplés d'ogres et de cannibales dotés de divers pouvoirs surnaturels. Les Chasch bleus résidaient à l'ouest du Kotan. Les Dirdir, qui préféraient les climats froids, vivaient sur Haulk, une péninsule située au large de la côte sud-ouest du Kislovan, et sur le littoral nord-est du Charchan.

Une autre race étrangère, celle des Wankh, s'était également installée sur Tschaï, mais les Hommes-Emblèmes en savaient fort peu à leur sujet. À cela s'ajoutaient une étrange espèce indigène, les Pnume, ainsi qu'une race démente qui leur était apparentée, les Phung, dont les Kruthe répugnaient à parler. Ils baissaient la voix et regardaient par-dessus leur épaule quand cela leur arrivait.

Et le temps passait – des jours marqués d'événements singuliers, des nuits de désespoir que Reith passait à se languir de la Terre. Ses os se ressoudaient peu à peu, et personne ne l'empêchait d'explorer le camp.

Une cinquantaine de cabanes avaient été édifiées sur le flanc de la colline, à l'abri du vent, collées l'une à l'autre de manière que le camp ressemble à un pli de terrain vu d'en haut, ou à une dépression à flanc de coteau. Un peu à l'écart étaient rassemblés d'énormes fardiers motorisés à six roues, camouflés sous des bâches. Leurs dimensions impressionnaient Reith, qui les aurait volontiers examinés de plus près sans la troupe de gamins au teint blafard qui le

suivaient partout, attentifs au moindre de ses mouvements. Ils percevaient instinctivement son étrangeté, qui ne manquait pas de les fasciner. Les guerriers, par contre, se faisaient fort d'ignorer ostensiblement le Terrien : un homme sans emblème n'était guère plus qu'un fantôme.

Tout au bout du camp, il découvrit une gigantesque machine montée sur un fardier : une catapulte géante équipée d'une flèche atteignant les quinze mètres de long. Un engin de siège ? Sur l'un de ses flancs était peint un disque rose, sur l'autre un bleu – probable référence aux deux lunes, Az et Braz.

Les jours passaient. Devinrent des semaines. Un mois. Reith n'arrivait pas à s'expliquer l'inactivité de la tribu. Ces gens-là étaient des nomades. Pourquoi s'attardaient-ils aussi longtemps en ce lieu ? Chaque matin, les quatre éclaireurs partaient en reconnaissance tandis qu'on envoyait le cerf-volant noir tournoyer dans les airs, ballottant le petit guetteur tel un mannequin désarticulé. Les guerriers, visiblement nerveux, occupaient leur temps à s'entraîner au maniement de leurs armes. Il y en avait de trois sortes : une longue rapière flexible qui évoquait une queue de raie, et permettait de frapper d'estoc comme de taille ; une catapulte, qui se servait de l'énergie cinétique des câbles élastiques pour projeter des dards empennés ; et un bouclier triangulaire de trente centimètres de large sur un peu plus de vingt de haut, dont les coins aigus, acérés comme des rasoirs, pouvaient en outre servir de tranchoir.

À la gamine qui s'était initialement occupée de Reith avaient succédé une vieille bique toute bossue, au visage évoquant un raisin sec, puis une jeune femme qui aurait pu être fort séduisante si elle n'avait

dégagé une telle impression de tristesse. Âgée de peut-être dix-huit ans, elle avait les traits réguliers et de beaux cheveux blonds, constamment hérissés de paille et de brindilles. Elle allait pieds nus, uniquement vêtue d'une grossière tunique grise tissée à la main.

Un jour, elle passa devant le banc sur lequel le Terrien s'était installé. Il la prit par la taille et la força à s'asseoir sur ses genoux. Elle sentait les ajoncs, la fougère, la mousse de la steppe et l'odeur légèrement âcre de la laine. « Qu'est-ce que tu veux de moi ? » lui demanda-t-elle avec une inquiétude manifeste, avant d'essayer mollement de se relever.

Reith trouvait réconfortants sa chaleur, son poids. « D'abord, t'enlever les brindilles qui constellent tes cheveux… Ne bouge pas. » Elle se détendit, sans cesser de regarder le Terrien à la dérobée – intriguée, soumise, mal à l'aise. Il commença par la peigner avec ses doigts, pour ensuite poursuivre avec un morceau de bois. La fille, immobile, gardait le silence.

« Et voilà. Tu es toute belle, maintenant. »

Elle paraissait comme perdue dans quelque rêve. Bientôt, cependant, elle se secoua et bondit sur ses pieds. « Il faut que j'y aille, fit-elle précipitamment. Quelqu'un pourrait nous voir. » Mais elle s'attarda néanmoins. Reith s'apprêta à l'attirer de nouveau à lui, mais résista à son impulsion et la laissa partir.

Le hasard voulut qu'il la recroise le lendemain, peignée et lavée cette fois. Elle s'arrêta pour l'observer par-dessus son épaule. Le même regard, la même attitude que Reith avait vus des centaines de fois sur Terre – un souvenir qui le rendit malade de nostalgie. Chez lui, tout le monde s'accorderait à trouver cette fille extrêmement belle ; ici, dans la steppe

d'Aman, elle n'avait qu'une très vague conscience de sa séduction. Il lui tendit la main ; elle s'approcha, comme malgré elle – ce qui était certainement le cas, en regard des coutumes de sa tribu. Le Terrien la prit par les épaules, puis passa un bras autour de sa taille et l'embrassa. Elle ne parut pas trop savoir qu'en penser. « Personne ne t'avait jamais fait ça ? lui demanda-t-il, tout sourire.

— Non. Mais c'est agréable. Recommence. »

Reith poussa un profond soupir. Après tout… pourquoi pas ? Il entendit alors un bruit de pas derrière lui – et un coup l'envoya à terre, tandis qu'éclatait un torrent de mots trop rapide pour qu'il parvienne à en saisir le sens. La pointe d'une botte s'enfonça dans ses côtes, au grand dam de son épaule encore convalescente.

Son agresseur s'avança alors vers la jeune femme, qui se mordait le poing recroquevillée sur elle-même. Il la frappa, la roua de coups de pied, puis la poussa hors du camp tout en l'agonissant d'injures : « … rapports obscènes avec un esclave étranger… est-ce ainsi que tu respectes la pureté de la race ?

— Esclave ? » Reith se releva d'un bond. Le mot résonnait dans sa tête. *Esclave ?*

La fille s'enfuit en courant, pour aller se réfugier sous l'un des gigantesques fardiers. Traz Onmale fit alors son apparition, attiré par le tumulte. Le guerrier, un robuste gaillard à peu près du même âge que Reith, tendit vers celui-ci un doigt frémissant. « Cet homme est maudit, c'est un mauvais présage ! Tout cela n'avait-il pas été prédit ? Hors de question qu'il fraye avec nos femmes ! Il faut le tuer ou le châtrer ! »

Traz Onmale considéra Reith d'un œil dubitatif. « Il n'a pas l'air d'avoir fait grand mal.

— Pas grand mal ! Certes, mais uniquement parce que le hasard a voulu que je passe par là. Vu qu'il a assez d'énergie pour conter fleurette, pourquoi ne pas le mettre au travail ? Faut-il donc qu'on l'engraisse à ne rien faire ? Fais-le castrer, et envoie-le faire les corvées avec les femmes ! »

Traz Onmale approuva sans enthousiasme. Reith, le cœur serré, eut une pensée pour sa trousse de survie, qui se balançait à un arbre avec tout son contenu – médicaments, communicateur, sondoscope, cellule énergétique et, surtout, armes. Vu sa situation actuelle, ils auraient tout aussi bien pu rester à bord de l'*Explorateur IV*.

Traz Onmale avait fait appeler la bouchère. « Va chercher un couteau tranchant. Il faut calmer les ardeurs de cet esclave.

— Attendez ! hoqueta Reith. Est-ce là une façon de traiter un étranger ? Vous n'avez donc aucune tradition d'hospitalité ?

— Non, lui répondit Traz Onmale. Nous autres Kruthe sommes animés par la puissance de nos emblèmes.

— Cet homme m'a frappé, protesta le Terrien. Est-ce un lâche ? Va-t-il accepter de se battre ? Et si je m'empare de son emblème ? N'aurai-je pas ainsi gagné le droit de prendre sa place dans la tribu ?

— C'est l'emblème lui-même qui constitue cette place, reconnut le jeune chef. Ce guerrier, Osom, est le véhicule de l'emblème Vaduz. Sans Vaduz, il ne vaudrait pas plus que toi. Mais s'il donne satisfaction à Vaduz, ce qui doit être le cas, tu ne pourras jamais t'approprier l'emblème.

— Je peux toujours essayer.

— Peut-être bien, s'il n'était pas déjà trop tard – car revoilà la bouchère. Aie s'il te plaît la bonté de te dévêtir. »

Reith se tourna avec horreur vers la femme, dont les épaules étaient plus larges de plusieurs centimètres que les siennes. Un rictus fendait son visage tandis qu'elle déboulait sur lui.

« Nous avons encore le temps, grommela le Terrien. Rien ne presse. » Il fit face à Osom Vaduz, qui dégaina sa rapière. L'acier émit une plainte stridente en frottant le cuir épais. Mais Reith s'était entretemps rapproché à moins de deux mètres – la longueur de l'arme de son adversaire. Ozom Vaduz essaya de bondir en arrière ; le Terrien en profita pour se saisir de son bras, qu'il découvrit aussi dur que du métal. Son adversaire était incontestablement bien plus fort que lui. D'une puissante torsion, il fit rouler Reith à terre, mais ce dernier accompagna le mouvement pour le déséquilibrer. Il souleva son épaule, fit basculer l'Homme-Emblème par-dessus sa hanche et le jeta à terre, où il lui asséna un bon coup de pied en plein visage. Après quoi il posa son talon sur sa gorge pour lui écraser le larynx. Les convulsions d'Osom Vaduz firent rouler son casque au loin ; le Terrien tendit une main dans sa direction – mais le Chef Magicien le devança.

« J'ai combattu pour m'approprier l'emblème ! s'écria Reith à l'adresse de Traz Onmale. Il m'appartient.

— En aucune façon ! s'emporta le Magicien. Ce n'est pas conforme à notre loi. Esclave tu es, esclave tu demeures !

— Faut-il que je te tue, toi aussi ? » Reith s'avança, menaçant.

« Il suffit ! trancha Traz Onmale d'une voix autoritaire. Un homme est mort. Restons-en là.

— Mais l'emblème ? insista Reith. Consens-tu à le reconnaître mien ?

— Il me faut y réfléchir. En attendant, arrêtons là. Toi, la bouchère, va porter ce cadavre sur le bûcher. Où sont les Jugeurs ? Qu'ils viennent rendre leur sentence sur l'homme qui arborait Vaduz. Emblèmes, préparez la machine ! »

Reith alla se poster un peu à l'écart. Quelques minutes plus tard, il revint aux côtés de Traz Onmale. « Si tu le souhaites, je quitterai la tribu et je m'en irai, seul.

— Tu prendras connaissance de mes souhaits lorsque je les aurai formulés, répliqua le jeune homme avec l'autorité irréfragable que lui conférait l'Onmale. N'oublie pas que tu es mon esclave ; j'ai fait rentrer au fourreau les lames prêtes à te pourfendre. Si jamais tu tentes de t'enfuir, on te poursuivra, on te capturera et tu seras fouetté. En attendant, tu iras à la corvée de fourrage. »

Reith eut l'impression que Traz Onmale se forçait à la sévérité, peut-être pour détourner l'attention – tant la sienne que celle de tous les témoins – de l'ordre déplaisant qu'il avait donné à la bouchère, et qu'il avait implicitement annulé.

Pendant une journée entière, le corps démembré d'Osom, qui jadis avait porté l'emblème Vaduz, se consuma à petit feu dans un four métallique spécialement conçu à cet effet ; une odeur pestilentielle charriée par le vent envahit bientôt l'intégralité du camp. Les guerriers débâchèrent la monstrueuse

catapulte, la mirent en marche, puis vinrent l'installer au milieu du terrain.

Le soleil disparut derrière un banc de nuages empourprés ; le crépuscule tomba, tumultueux chaos d'ocres et de bistres. Du cadavre d'Osom, il ne restait que des cendres. Et devant la tribu rassemblée en rangs murmurants, le Chef Magicien entreprit de pétrir celles-ci avec du sang de bêtes, pour former une espèce de gâteau qu'il déposa ensuite dans une boîte, qu'on fixa à l'extrémité du bras de la catapulte.

Les Magiciens regardaient à l'est, là où se levait présentement Az, la lune rose, presque pleine. « Az ! l'invoqua le Chef Magicien d'une voix tonitruante. Les Jugeurs ont jugé un homme, et l'ont reconnu digne ! Il s'appelle Osom ; il était le porteur de Vaduz. Prépare-toi, Az ! Nous t'envoyons Osom ! »

Les guerriers en charge de la catapulte enclenchèrent un levier. La gigantesque flèche s'éleva en direction du ciel ; les câbles élastiques crissèrent sous l'effet de la tension. La hampe à laquelle les cendres d'Osom étaient fixées fut placée dans la rigole prévue à cet usage, le bras de la catapulte pointé en direction d'Az. De la foule monta un gémissement, qui s'amplifia bientôt au point de devenir une plainte gutturale.

« Az t'attend ! » s'écria le Magicien.

Dans un sifflement assourdissant – *twunggggzzzwack !* –, la catapulte relâcha son projectile, qui fila trop vite pour rester visible. Quelques instants plus tard, une blanche gerbe de feu s'épanouit dans le ciel ; les guetteurs poussèrent un soupir de ravissement.

Pendant encore une demi-heure les membres de la tribu gardèrent les yeux fixés sur Az. Enviaient-ils

Osom, se demanda Reith, qui à présent devait connaître une infinie félicité dans le palais de Vaduz ? Retardant le moment de regagner sa couche, le Terrien scrutait les sombres silhouettes – jusqu'à ce qu'il s'avise, avec un sourire d'amusement, qu'il espérait localiser la jeune femme à l'origine de tous ces événements.

Le lendemain, Reith fut envoyé ramasser du fourrage, une sorte de feuille rugueuse qui s'achevait par une substance molle d'un rouge sombre. Loin de rechigner à l'ouvrage, le Terrien se réjouissait d'échapper ainsi à la monotonie du camp.

Le moutonnement des collines s'étendait aussi loin que portait le regard, une succession de pointes noires et ambrées sous le ciel venteux de Tschaï. Reith regarda au sud, vers la masse noire de la forêt, où son siège éjectable pendait toujours à un arbre – du moins l'espérait-il. Il ne tarderait pas à demander à Traz Onmale de le conduire là-bas… Quelqu'un était en train de l'observer. Il pivota sur ses talons, mais ne vit nulle âme qui vive.

Tout en examinant avec méfiance les environs du coin de l'œil, il se mit à l'ouvrage – remplissant de végétaux les deux paniers suspendus à la perche placée en travers de son épaule. Alors qu'il entreprenait la descente d'un creux de terrain, dans lequel poussaient de petits arbustes couronnés de feuilles évoquant des flammes rouge et bleue, il entendit non loin le claquement d'une blouse – celle de la fille, qui feignait de ne pas l'avoir remarqué. Reith se porta à sa rencontre ; ils se tinrent bientôt face à face, elle mi-souriante, mi-craintive, manifestement incapable de savoir quoi faire de ses doigts.

Reith prit ses mains dans les siennes. « Nous voir ainsi, devenir amis… ça va finir par nous causer des ennuis. »

Elle acquiesça. « Je sais… C'est vrai que tu viens d'un autre monde ?

— Oui.

— À quoi ressemble-t-il ?

— J'aurais bien du mal à te le décrire.

— Les Magiciens racontent n'importe quoi, n'est-ce pas ? Les morts ne se rendent pas sur Az.

— J'en doute fort, effectivement. »

Elle se rapprocha de lui. « Refais-le. »

Il l'embrassa. Puis l'empoigna par les épaules et la repoussa. « Nous ne pouvons pas devenir amants. Ça te rendrait malheureuse, et tu n'y gagnerais que de nouvelles corrections… »

Elle haussa les épaules. « Ça m'est égal. J'aimerais pouvoir t'accompagner sur Terre.

— Rien ne pourrait me faire plus plaisir.

— Recommence. Rien qu'une fois encore… » Elle laissa soudain échapper une exclamation étranglée, les yeux fixés sur un point situé derrière l'épaule de Reith. Celui-ci fit volte-face, pour percevoir une ombre de mouvement. Suivie d'un sifflement, d'un choc sourd, d'un sanglot déchirant de douleur. La fille tomba à genoux, puis s'effondra sur le côté, les poings crispés sur la flèche empennée qui sortait de sa poitrine. Reith poussa un cri rauque, regarda frénétiquement de tous côtés.

La ligne d'horizon était totalement dégagée ; personne ne s'y détachait sur le ciel. Le Terrien se pencha au-dessus de la fille, dont les lèvres se mirent à remuer sans qu'aucun mot n'en sorte. De sa gorge s'échappa un soupir, puis son corps se relâcha.

Reith, qui avait les yeux fixés sur le corps, sentait une rage irrationnelle envahir son esprit. Il se pencha, souleva la jeune femme – qui pesait moins lourd qu'il ne l'aurait cru – et la ramena laborieusement jusqu'à la baraque de Traz Onmale, dans le campement.

Assis sur un tabouret, l'adolescent était en train de redresser la lame souple d'une rapière. Reith déposa le cadavre sur le sol aussi doucement qu'il le put. Le regard intransigeant de Traz Onmale passa successivement de la défunte au Terrien. « Je l'ai croisée alors que je cueillais des feuilles, lui dit Reith. Nous parlions – et cette flèche l'a atteinte. C'était un meurtre. Le projectile m'était possiblement destiné. »

Traz Onmale baissa les yeux sur la flèche, en toucha l'empennage. Déjà des guerriers s'approchaient d'un pas nonchalant. Il les dévisagea. « Où est Jad Piluna ? »

Un concert de murmures débuta, suivi d'appels lancés d'une voix rauque. Et Jad Piluna apparut. Reith l'avait déjà remarqué en diverses occasions : un homme fougueux, élégant, affublé d'un inoubliable visage en pointe au milieu duquel trônait une bouche en forme de V – qui arborait, peut-être involontairement, un perpétuel sourire insolent. Le Terrien le considéra avec un mélange de haine et de fascination. C'était là *l'assassin*.

Traz Onmale tendit le bras. « Montre-moi ta catapulte. »

Jad Piluna la lui lança d'un geste aussi désinvolte qu'irrespectueux ; le jeune chef le fusilla du regard, puis entreprit d'examiner l'arme. Il vérifia la griffe de déclenchement, que les guerriers graissaient après s'en être servis. « Il y a des traces sur la couche de

graisse ; tu as tiré aujourd'hui. La flèche… (du doigt, il désigna le cadavre)… porte les trois bandes noires de Piluna. Tu as tué cette fille. »

La bouche de Jad Piluna se contracta, son visage en V parut comme s'écraser. « C'est *lui* que je voulais tuer. Cet homme est un esclave, et un hérétique. Mais elle ne valait pas mieux.

— Qui es-tu pour en décider ? Est-ce que tu portes Onmale ?

— Non. Mais je persiste à dire qu'il s'agissait d'un accident. Tuer un hérétique n'est pas un crime. »

Le Chef Magicien s'avança. « La question de savoir s'il s'agissait d'une hérésie intentionnelle est ici capitale. Cet individu… (il désigna Reith)… est visiblement un hybride. D'Homme-Dirdir ou de Pnumekin, sans doute. Pour des raisons qui nous échappent, il s'est joint aux Hommes-Emblèmes et propage à présent l'hérésie au sein de la tribu. Nous croit-il trop stupides pour ne pas le remarquer ? Grande est son erreur ! Il a séduit cette jeune femme ; il l'a dévoyée, l'a *privée* de toute valeur. En conséquence, quand…

— Il suffit, l'interrompit Traz Onmale avec cette sécheresse si étonnante de la part d'un garçon aussi jeune. Tu racontes des absurdités. Le Piluna est notoirement l'emblème des noires actions. Jad, son porteur, va devoir rendre des comptes, et Piluna être refréné.

— J'affirme mon innocence, déclara Jad Piluna avec indifférence. Je m'en remets à la justice des lunes. »

Les yeux de Traz Onmale se plissèrent de colère. « Laisse la justice des lunes hors de ça. C'est *moi* qui vais rendre le verdict. »

Jad Piluna le toisa avec sérénité. « Il n'est pas permis à l'Onmale de se battre. »

Traz Onmale parcourut le groupe du regard. « N'y a-t-il donc ici aucun noble Emblème pour ramener Piluna le meurtrier à la raison ? »

Aucun des guerriers ne répondit ; Jad Piluna hocha la tête d'un air satisfait. « Les Emblèmes semblent vouloir rester à l'écart de cette affaire. Ton appel est demeuré sans écho. Mais tu m'as insulté en employant le mot "meurtrier". J'en demande réparation aux lunes.

— Qu'on apporte le disque », lança Traz Onmale d'une voix contenue.

Le Chef Magicien prit congé, pour revenir avec une boîte sculptée dans un os gigantesque. Il se tourna vers Jad Piluna. « À laquelle des deux lunes t'adresses-tu pour réclamer justice ?

— J'exige d'être innocenté par Az, lune de vertu et de paix. Qu'il plaise à Az de démontrer mon bon droit.

— Très bien, fit Traz Onmale. J'implore Braz, la lune de l'Enfer, de réclamer son dû. »

De la boîte d'os, le Chef Magicien sortit un disque dont l'une des faces était rose et l'autre bleue. « Que tout le monde s'écarte ! » Il le lança dans les airs, où l'objet s'inclina, tangua, parut flotter un instant avant de retomber sur le côté bleu. « Az, lune de vertu, proclame cet homme innocent ! s'écria le Magicien. Braz n'a pas jugé bon d'intervenir. »

Reith poussa un grognement railleur, puis se tourna vers Traz Onmale. « J'en appelle au jugement des lunes.

— À quel propos ? exigea de savoir le Chef Magicien. Certainement pas de ton hérésie ! Celle-ci est pleinement démontrable !

— Je demande à la lune Az de me concéder l'emblème Vaduz, de sorte que je puisse punir le meurtrier Jad. »

Traz Onmale jeta sur le Terrien un regard interdit.

« Impossible ! s'exclama le Chef Magicien d'une voix indignée. Comment un esclave pourrait-il porter un emblème ? »

Traz Onmale baissa les yeux sur le pathétique cadavre, puis adressa un brusque signe au Magicien. « Je l'affranchis de ses liens. Lance le disque vers les lunes.

— Est-ce bien sage ? fit son interlocuteur avec une étrange réticence. L'emblème Vaduz…

— … est loin d'être le plus noble des emblèmes. Lance le disque. »

Le Magicien lança un regard de biais à Jad Piluna. « Lance-le, fit à son tour celui-ci. Même si les lunes s'avisent de lui accorder l'emblème, je le réduirai quand même en charpie. J'ai toujours méprisé les caractéristiques de Vaduz. »

Le Magicien hésita, considérant tour à tour la haute silhouette puissamment musclée de Jad Piluna, puis celle de Reith, tout aussi grande mais plus mince, et qui n'avait pas encore retrouvé toute sa vigueur.

En homme réfléchi qu'il était, le Chef Magicien chercha à temporiser : « Le disque n'a plus de puissance ; il ne saurait être procédé à de nouveaux jugements.

— Ridicule, répliqua Reith. À t'en croire, il serait sous le contrôle des lunes. Comment pourrait-il être déchargé ? Lance-le !

— Lance-le ! répéta Traz Onmale.

— Soit, mais tu dois choisir Braz, car tu es un hérétique maléfique.

— J'en ai appelé à Az, qui peut me rejeter si tel est son désir. »

Le Magicien haussa les épaules. « À ta guise. Je vais prendre un autre disque.

— Non ! s'exclama Reith. Sers-toi du même ! »

Traz Onmale se redressa, se pencha en avant, à nouveau parfaitement attentif. « Sers-toi du même disque. Lance-le ! »

Le Chef Magicien libéra donc le disque, d'un geste visiblement irrité. Une fois encore l'objet partit scintiller très haut dans les airs, parut flotter un instant, puis retomba – sur sa face bleue.

« Az soutient l'étranger ! déclara Traz Onmale. Va chercher l'emblème Vaduz ! »

Le Chef Magicien partit aussitôt le récupérer dans sa cabane. À son retour, l'adolescent le lui prit des mains et le tendit à Reith. « Tu es désormais le porteur de Vaduz ; tu es un Homme-Emblème. Défies-tu Jad Piluna en combat singulier ?

— Je le défie. »

Traz Onmale se tourna vers l'intéressé. « Es-tu prêt à défendre ton emblème ?

— Sur-le-champ. » Jad Piluna dégaina sa rapière, qu'il fit tourner autour de sa tête.

« Qu'on donne une épée et un tailloir au nouveau Vaduz ! » ordonna Traz Onmale.

Reith empoigna l'arme qu'on lui présentait, la soupesa, vérifia l'élasticité de la lame. Jamais il n'avait eu entre les mains une épée d'une telle souplesse – et il en avait pourtant manié de nombreuses, l'escrime ayant fait partie de son entraînement. Par bien des aspects, c'était une arme peu commode, inadaptée au corps à corps. À l'entraînement, les combattants se tenaient à une distance respectueuse l'un de l'autre ;

ils tâtaient le fer, travaillaient les coups de revers et l'écharpe, se fendaient, mais travaillaient assez peu leur jeu de jambes. Reith trouvait également étrange leur tailloir triangulaire, tenu de la main gauche. Il lui fit faire un mouvement de balancier tout en observant du coin de l'œil Jad Piluna qui, l'arme au pied, le contemplait avec dédain.

Chercher à imiter le style de son adversaire serait courir au suicide, songea Reith.

« Votre attention ! lança Traz Onmale. Vaduz défie Piluna. Quarante et une confrontations de ce genre ont déjà eu lieu, et à trente-quatre reprises Piluna a humilié Vaduz. Saluez-vous, Emblèmes ! »

Jad Piluna se fendit instantanément ; Reith esquiva sans difficulté, abattit sa propre lame – un coup que son adversaire para sans peine à l'aide de son tailloir. Reith en profita pour lui porter un coup avec le sien au niveau de la poitrine – lui infligeant une blessure insignifiante, mais suffisante pour dégonfler la morgue de Piluna, qui recula, les yeux écarquillés de fureur, les joues soudain écarlates. Il porta alors à Reith une botte furieuse, impressionnante de puissance et de maîtrise technique – le Terrien eut toutes les peines du monde à esquiver la lame sifflante, sans même penser à contre-attaquer. Un spasme de mauvais augure lui vrilla alors l'épaule, suivi d'une douleur fulgurante ; le Terrien se mit à haleter, le souffle court. La lame adverse lui entailla la cuisse, puis le biceps gauche ; plein d'assurance, Jad Piluna poussa crânement son avantage, cherchant à faire tomber Reith par terre pour l'y hacher menu. Mais le Terrien écarta sa lame d'un coup de bouclier et taillada le visage de Piluna – qui perdit presque son casque noir dans le mouvement. L'Homme-Emblème

rompit pour le remettre en place ; Reith ne lâcha pas l'affaire : il asséna un coup de tailloir sur le couvre-chef de son adversaire, qui cette fois ne put l'empêcher de tomber. Le Terrien lâcha son arme pour aller le récupérer. Horrifié par la perte de son emblème, Jad recula d'un pas, le visage entouré de boucles brunes – pour mieux revenir à la charge. Reith para avec le casque, coinça l'arme dans les oreillettes, puis transperça l'épaule de son adversaire avec sa propre rapière.

Jad la retira frénétiquement, puis rompit pour se redonner de l'espace – mais le Terrien, haletant, couvert de sueur, était bien décidé à pousser son avantage.

« Je détiens l'emblème Piluna qui de dégoût t'a rejeté, lança Reith. Toi, l'assassin, tu es sur le point de mourir ! »

Dans un cri inarticulé, Jad repartit aussitôt à l'assaut. Une fois encore, son adversaire se servit du casque pour détourner la rapière. Il se fendit, puis plongea sa lame dans le ventre de l'ancien porteur de Piluna. D'un coup de tailloir, Jad lui arracha son épée des mains. L'espace d'un instant grotesque, il resta immobile, l'arme plantée dans le corps, ses yeux remplis d'horreur et d'accusation braqués sur le Terrien. Puis il arracha l'épée, la lança au loin et marcha droit sur Reith, qui s'empressa de se baisser pour ramasser son tailloir – et le relever d'un geste vif alors même que son adversaire fondait sur lui. La pointe pénétra dans la bouche béante de Jad, y formant une improbable langue métallique. Les genoux du Kruthe se dérobèrent ; il s'effondra par terre, où il resta, ses doigts pris de convulsions.

Reith, le souffle court, lâcha le casque orné du Piluna dans la poussière, puis alla s'adosser au poteau d'une cabane.

Un silence total régnait sur le camp.

Enfin, Traz Onmale prit la parole : « Vaduz a triomphé de Piluna. L'emblème a retrouvé tout son éclat. Où sont les Jugeurs ? Qu'ils viennent juger Jad Piluna. »

Les trois Magiciens s'avancèrent en lançant des regards noirs d'abord au nouveau cadavre, puis à Traz Onmale. Reith eut à peine droit à un coup d'œil en coin.

« Jugez ! leur ordonna l'adolescent de sa sèche voix d'adulte. Et tâchez de rendre un jugement équitable ! »

Après avoir consulté ses confrères à voix basse, le Chef Magicien déclara : « Notre jugement est difficile à rendre. Jad a eu une vie héroïque. Il a servi Piluna avec honneur.

— Il a assassiné une fille.

— Pour une bonne raison : elle était souillée par l'hérésie. Elle avait frayé avec un hybride impur ! Quel croyant n'aurait pas fait de même ?

— Il a outrepassé ses compétences. Je vous invite à le juger mauvais. Qu'on le mette sur le bûcher. Et quand Braz se lèvera, expédiez ses cendres indignes en enfer.

— Qu'il en soit ainsi », grommela le Chef Magicien.

Et Traz Onmale retourna dans sa cabane.

Reith demeura donc seul au milieu du camp. Les guerriers parlaient ensemble par petits groupes, visiblement mal à l'aise, tout en lui lançant des regards empreints de dégoût. L'après-midi touchait à sa fin. D'épais nuages dissimulaient le soleil. Des éclairs

pourpres commençaient à zébrer le ciel, suivis de coups de tonnerre de plus en plus rapprochés. Des femmes se hâtaient dans tous les sens pour recouvrir de bâches les ballots de foin et les jarres remplies de graines alimentaires. Les guerriers, de leur côté, s'employèrent à resserrer les cordages des bâches qui protégeaient les fardiers.

Le Terrien baissa les yeux sur le cadavre de la fille, que personne ne s'était soucié d'enlever. Le laisser toute la nuit dehors, à la merci des éléments, lui paraissait impensable. Le bûcher était déjà allumé, prêt à dévorer la dépouille de Jad. Reith souleva donc le corps sans vie et, sourd aux protestations des vieilles qui entretenaient le feu, le déposa dans le brasier avec tout le recueillement et la dignité dont il était capable.

Quand les premières gouttes de pluie s'écrasèrent sur le sol, il regagna l'espèce de hangar qu'on avait mis à sa disposition.

C'était un véritable déluge. Des femmes trempées jusqu'aux os entreprirent de dresser un abri rudimentaire au-dessus du bûcher, tout en continuant à l'alimenter avec du petit bois.

Quelqu'un pénétra alors dans la cabane. Reith alla se tapir dans l'ombre – pour bientôt reconnaître Traz Onmale à la lueur d'un éclair. Le jeune chef paraissait maussade, abattu.

« Reith Vaduz, où es-tu ? »

Le Terrien s'avança. L'adolescent le regarda, secoua lugubrement la tête. « Tout va de travers depuis ton arrivée dans la tribu ! Dissensions, disputes, *morts*. Les éclaireurs reviennent de la steppe sans rien y avoir trouvé. Piluna a été souillé. Les Magiciens sont

en désaccord avec l'Onmale. Qui es-tu ? Pourquoi nous apportes-tu de tels malheurs ?

— Je suis ce que je t'ai dit être, lui répondit Reith. Un homme originaire de la Terre.

— Hérésie, répondit Traz Onmale d'une voix dépassionnée. Les Hommes-Emblèmes ont tous chuté d'Az. C'est du moins ce que les Magiciens prétendent. »

Reith réfléchit un instant, puis : « Quand deux idées s'opposent, comme c'est le cas ici, c'est généralement les plus puissantes qui finissent par s'imposer. C'est parfois une bonne chose, parfois pas. La société des Emblèmes me semble mauvaise en l'état. Un changement ne pourrait lui être que profitable. Vous êtes gouvernés par des prêtres qui…

— Non, le coupa l'adolescent d'une voix catégorique. C'est *Onmale* qui dirige la tribu. J'en porte l'Emblème, et il parle par ma bouche.

— Jusqu'à un certain point. Ces prêtres sont assez malins pour imposer leurs vues.

— Qu'est-ce que tu cherches à faire ? À nous détruire ?

— Bien sûr que non. Je ne veux détruire personne – sauf si ma propre survie est en jeu. »

Le jeune homme poussa un profond soupir. « Je ne sais plus quoi penser. Soit tu te trompes – soit ce sont les Magiciens qui ont tort.

— C'est moi qui ai raison. L'histoire humaine sur Terre remonte à plus de dix millénaires. »

Le jeune chef éclata de rire. « Jadis, avant que je ne porte Onmale, la tribu est entrée dans les ruines de l'antique Carcegus et y a capturé un Pnumekin. Les Magiciens l'ont torturé pour en apprendre davantage sur son espèce, mais il s'est borné à maudire chaque

minute des cinquante-deux mille années qui se sont écoulées depuis que des hommes vivent sur Tschaï. Cinquante-deux mille années contre tes dix mille ! Tout cela est très étrange.

— Très étrange, en effet. »

Traz Onmale se mit debout, leva les yeux en direction du ciel, chargé de nuages charriés par le vent nocturne. « J'ai observé les lunes, fit-il d'une voix grêle. Les Magiciens les observent, eux aussi. Les présages ne sont pas bons ; je crois que nous allons avoir une conjonction. Si Az passe devant Braz, tout ira bien. Mais dans le cas contraire, l'Onmale reviendra à quelqu'un d'autre.

— Et toi ?

— Il me faudra alors porter dans les airs la sagesse de l'Onmale, et remettre les choses dans l'ordre. » Et Traz Onmale s'en fut.

La tempête hurlait à travers la steppe – une nuit, un jour, une seconde nuit. Au matin du deuxième jour, le soleil se leva dans un clair ciel venteux. Les éclaireurs partirent en reconnaissance, comme à leur habitude, pour revenir aux environs de midi, vibrants d'excitation. Le camp devint aussitôt le théâtre d'un véritable déchaînement d'activité. Les bâches furent repliées, les abris démontés et empaquetés. Les femmes chargèrent les fardiers tandis que les guerriers bouchonnaient leurs chevaux-sauteurs, les pansaient à l'huile, les sellaient, fixaient des rênes à leurs sensibles barbillons frontaux. Reith s'approcha de Traz Onmale. « Que se passe-t-il ?

— Une caravane en provenance de l'est a *enfin* été repérée. Nous allons l'attaquer au niveau de la

rivière Ioba. En tant que Vaduz, tu peux nous accompagner si tu le souhaites et prendre ta part de butin. »

Le jeune chef ordonna qu'on lui confie un cheval-sauteur ; non sans appréhension, Reith se hissa sur le dos de la bête nauséabonde. Sous le poids de ce cavalier inconnu, l'animal se cabra en faisant claquer son moignon de queue. Reith tira sur la bride ; sa monture s'accroupit, puis s'élança d'un coup dans la steppe, au grand dam de celui qui la chevauchait. De tonitruants éclats de rire fusèrent aussitôt derrière lui – les braillements railleurs d'experts devant les tribulations d'un pied-tendre.

Reith parvint finalement à maîtriser sa monture et à rebrousser chemin. Quelques instants plus tard, toute la troupe se mit en marche en direction du nord-est. Les bêtes écumantes, au pelage noir, au cou démesuré, bondissaient de toute part ; les guerriers penchaient le buste en avant, leurs genoux relevés, leurs oreillettes claquant contre le cuir de leur casque. Reith ne put s'empêcher d'éprouver une exaltation archaïque à l'idée de participer à cette sauvage cavalcade.

Une heure durant, au seul son du martèlement des sabots, les Hommes-Emblèmes s'aplatissaient contre l'encolure de leurs montures lorsqu'ils passaient devant l'horizon. Peu à peu, le paysage se fit moins accidenté. Devant les cavaliers s'étendait à présent une vaste étendue zébrée d'ombres et de couleurs ternes. La troupe fit halte au sommet d'une colline ; les guerriers désignèrent diverses directions. Lorsque Traz Onmale commença à leur donner ses instructions, Reith s'approcha subrepticement de lui pour écouter. « … la piste sud jusqu'au gué. Nous attendrons sous le couvert des Halliers de

l'Oiseau-Carillon. Les Ilanths vont d'emblée se diriger vers le gué ; ils enverront des éclaireurs explorer les bois de Zad et la Colline Blanche. Nous les attaquerons au centre, et repartirons avec les fourgons qui leur servent à transporter leurs trésors. Tout est bien clair ? Alors en avant, direction les Halliers de l'Oiseau-Carillon ! »

Les Emblèmes dévalèrent aussitôt le flanc de la colline, fonçant droit sur la lointaine ligne d'arbres qui dominait la rivière Ioba, pour ensuite se dissimuler dans les profondeurs du sous-bois.

Le temps passa. Au loin naquit une sourde rumeur, et la caravane ne tarda pas à apparaître, précédée, à une centaine de mètres, de trois splendides guerriers à la peau jaune portant des casquettes noires surmontées de crânes humains privés de leur maxillaire inférieur. Leurs montures ressemblaient aux chevaux-sauteurs, en plus imposant et en un peu plus calme. Ils étaient équipés d'armes de poing, d'épées courtes, et de fusils courts posés en travers de leurs cuisses.

Mais tout alla de travers – du point de vue des Emblèmes, bien entendu. Au lieu de traverser la rivière, les Ilanths attendirent la caravane en restant sur leurs gardes. De la berge s'approchaient pesamment des chariots motorisés équipés de roues de deux mètres de diamètre, sur lesquels s'entassaient d'invraisemblables pyramides de ballots, de colis, et pour certains de cages – où se trouvaient des hommes et des femmes.

Le chef de la caravane était un homme prudent. Avant que les voitures ne tentent de passer le gué, il déploya ses canons de façon à couvrir toutes les

approches, puis envoya les Ilanths en éclaireurs sur la rive opposée.

Sous les Halliers de l'Oiseau-Carillon, les Emblèmes, ivres de rage, se répandaient en jurons. « Toutes ces richesses ! Des marchandises à foison ! Soixante chariots de premier choix ! Mais ce serait suicidaire de tenter une attaque.

— Exact. Les gicle-sable nous descendraient comme des oiseaux !

— Serait-ce donc pour *ça* qu'on s'est morfondus trois mois durant dans les collines de Walgram ? La chance nous aurait-elle à ce point désertés ?

— Les présages étaient mauvais. Cette nuit, j'ai observé Az la Sacrée, et je l'ai vue foncer dans les nuages ; c'est un signe qui ne trompe pas.

— Rien ne va plus, toutes nos expéditions se soldent par des échecs ! Nous sommes sous l'influence de Braz.

— De Braz – ou du sorcier aux cheveux noirs qui a tué Jad Piluna.

— Exact ! Il est venu pour saboter notre raid – sans lui, nous avons toujours connu le succès ! »

Et tous commencèrent à regarder d'un sale œil le Terrien, qui s'efforçait déjà de passer le plus inaperçu possible.

Les chefs de guerre tinrent conseil. « Impossible de mener quoi que ce soit à bien ; si nous attaquons, le champ finira jonché de guerriers morts, et nos emblèmes disparaîtront dans la rivière.

— Alors pourquoi ne pas les suivre et attaquer de nuit ?

— Non, ils sont bien trop prudents pour ça. Leur chef, Baojian, ne prend jamais le moindre risque ! Que Braz s'empare de son âme !

— Nous aurions donc moisi ici pendant trois mois pour rien !

— C'est encore préférable à une mort certaine ! Retournons au camp, les femmes auront sans doute déjà tout emballé. Ensuite, cap à l'est, jusqu'à Meraghan.

— Partir à l'est, encore plus démunis que nous ne l'étions en arrivant de l'ouest ! Quelle abominable malchance !

— Les présages ! Les présages ! Ils sont tous défavorables !

— Alors retournons au camp. Il n'y a rien pour nous ici ! »

Les guerriers firent volte-face, et, sans un regard en arrière, s'élancèrent au galop à travers la steppe en direction du sud.

Amers, lugubres, les Emblèmes regagnèrent le campement en début de soirée. Ils se mirent aussitôt à injurier les femmes, qui avaient pourtant tout préparé pour le départ, à les accuser de négligence : pourquoi n'y avait-il aucune marmite en train de mijoter ? Pourquoi les chopes de bière n'étaient-elles pas remplies ?

Les femmes braillèrent, rendirent injure pour injure – ce qui leur valut quelques belles corrections. Tout le monde finit par se mettre à la tâche, pour décharger matériel et ravitaillement.

Traz Onmale broyait du noir à l'écart ; Reith, pour sa part, était ostensiblement ignoré. Les guerriers se goinfrèrent sans cesser un instant de grogner, puis, épuisés par leur festin, s'étendirent devant le feu.

Az s'était déjà levée, mais Braz la bleue l'avait à présent rejointe dans le ciel, et se dirigeait droit sur la lune rose. Les Magiciens furent les premiers à s'en

apercevoir ; ils se tenaient là, les bras levés vers le firmament en un geste de terreur prémonitoire.

Les lunes convergeaient l'une vers l'autre – à croire qu'elles allaient entrer en collision. Les guerriers poussèrent de rauques cris d'effroi. Mais Braz passa devant le disque rose, le masquant totalement. « Ainsi soit-il ! hurla sauvagement le Chef Magicien. Ainsi soit-il ! »

Traz Onmale sortit lentement de l'ombre. Le hasard voulut que Reith se trouvât là. « Que signifie tout ce tumulte ? demanda-t-il.

— Tu n'as pas vu ? Braz a triomphé d'Az. Demain soir, je vais devoir partir pour Az afin d'expier nos erreurs. Quant à toi, nul doute que tu vas également faire un petit voyage – sur Braz.

— Par le feu et la catapulte, tu veux dire ?

— Oui. J'ai de la chance d'avoir porté l'Onmale aussi longtemps. Mon prédécesseur n'avait guère plus de la moitié de mon âge quand il a été expédié sur Az.

— Trouves-tu vraiment la moindre utilité à ce rituel ? »

Traz Onmale hésita un instant. Puis : « C'est ce à quoi mon peuple s'attend ; on va exiger de moi que je me tranche la gorge dans le feu. Et je n'aurai d'autre choix que d'obéir.

— Mieux vaudrait partir sur-le-champ. Ils vont dormir comme des souches. On sera déjà loin à leur réveil.

— Quoi ? Nous deux ? Et où irions-nous donc ?

— Je ne sais pas. Une contrée où les gens vivent sans s'entre-tuer, par exemple ?

— Peut-être de tels lieux existent-ils. Mais la steppe d'Aman n'en fait pas partie.

— Si je parvenais à reprendre possession de ma vedette, et si on me donnait le temps de la réparer, nous pourrions quitter Tschaï et retourner sur Terre.

— Impossible. Les Chasch s'en sont emparés. Jamais tu ne le récupéreras.

— C'est bien ce que je crains. Quoi qu'il en soit, mieux vaut partir tout de suite que de se faire tuer demain. »

Traz Onmale contemplait fixement les lunes. « Onmale m'ordonne de rester. Je ne puis le pervertir. Jamais il n'a fui : l'Onmale a toujours accompli son devoir jusqu'à la mort.

— Le devoir n'implique pas forcément de se suicider pour rien. » D'un geste brusque, Reith s'empara du casque de Traz Onmale et en arracha l'emblème. L'adolescent poussa un cri, presque de douleur physique, puis se tourna bouche bée vers le Terrien. « Qu'as-tu fait ? Toucher l'Onmale, c'est la mort !

— Tu n'es plus Traz Onmale – juste Traz. »

Le garçon parut rapetisser, se recroqueviller sur lui-même. « Très bien, fit-il dans un souffle de voix. Peu m'importe de mourir. (Il embrassa le camp d'un regard circulaire.) Il va falloir partir à pied. Si on essaie de seller des chevaux-sauteurs, ils vont se mettre à hurler et à grincer des cornes. Attends-moi ici. Je vais aller chercher des vêtements et de quoi manger. » Et il partit, laissant Reith seul avec l'emblème Onmale.

À la lumière des lunes, l'objet donnait l'impression de scruter le Terrien, de lui délivrer quelque commandement funeste. Reith creusa un trou dans le sol et le lâcha dedans. L'emblème parut se mettre à frissonner, pousser un inaudible cri d'angoisse ; ce fut avec le sentiment de commettre un terrible péché

que Reith le recouvrit de terre. Ses mains étaient moites et tremblantes quand il se releva ; il sentait de la sueur ruisseler dans son dos.

Le temps passa. Une heure ? Deux ? Reith était incapable de le dire. Depuis son arrivée sur Tschaï, il avait perdu toute notion de durée.

Les lunes glissaient lentement vers l'horizon. Minuit approcha, laissa place à la deuxième partie de la nuit. De la steppe lui parvenaient des bruits sinistres : le glapissement aigu des molosses nocturnes dans le lointain, une sourde éructation… Les feux du camp se résumaient désormais à des tas de braises ; les murmures de voix s'étaient tus.

L'adolescent vint furtivement se poster derrière lui. « Je suis prêt. Tiens, voilà ton manteau, ainsi qu'un paquet de vivres. »

L'intonation de sa voix avait changé, s'avisa le Terrien. Moins d'assurance, moins de brusquerie aussi. Son casque noir paraissait désormais singulièrement quelconque. Traz regarda les mains de Reith, fit brièvement des yeux le tour de l'abri – mais ne posa aucune question sur l'Onmale.

Ils se dirigèrent vers le nord, gravirent la colline pour en longer le faîte. « Nous serons davantage repérables pour les molosses nocturnes, murmura Traz, mais les guetteurs restent confinés dans l'ombre des marais.

— Si nous parvenons à atteindre la forêt, et à retrouver l'arbre sur lequel j'espère retrouver mon harnais, nous serons infiniment plus en sécurité. Et alors… » Il s'interrompit. L'avenir était une terre vierge.

Une fois au sommet de la colline, ils s'accordèrent quelques instants de repos. Les lunes projetaient une

pâle lueur sur la steppe. Du nord, assez près, leur parvinrent alors une série de plaintes sinistres. « À terre, siffla Traz. Colle-toi au sol. Les molosses sont en chasse. »

Un quart d'heure durant ils demeurèrent parfaitement immobiles. Les sinistres hurlements s'élevèrent de nouveau, à l'est cette fois. « Viens, dit Traz. Ils encerclent le camp dans l'espoir d'enlever un enfant. »

Ils se remirent en marche en direction du sud, évitant autant que possible les noirs marécages. « La nuit est bien avancée, dit Traz. Les Emblèmes vont se lancer à notre poursuite dès le lever du jour. Si nous parvenons à atteindre la rivière, nous aurons une petite chance de leur échapper. Mais si les hommes des marais nous capturent, cela ne vaudra guère mieux pour nous – ce sera sans doute même pire. »

Ils marchèrent pendant deux heures. À l'est, le ciel barré de nuages noirs commençait à prendre une teinte d'un jaune aqueux. Devant eux finit par se dresser la haute masse de la forêt. Traz regarda derrière lui le chemin qu'ils avaient parcouru. « Le camp ne va pas tarder à s'éveiller. Les femmes vont allumer le bûcher. Bientôt, les Magiciens viendront chercher l'Onmale – à savoir *moi*. Comme ils ne me trouveront pas, le camp va sombrer dans le chaos. Il va y avoir des cris, des jurons : une irrépressible fureur. Les Emblèmes vont sauter sur leurs chevaux-sauteurs et partir au grand galop dans tous les sens. (Il se remit à scruter l'horizon du regard.) Ils ne tarderont pas à nous rattraper. »

Ils parvinrent enfin à l'orée de la forêt, noire, humide, encore lourde des ombres de la nuit. Traz hésita, examina la futaie, puis la steppe.

« À quelle distance se trouve le marécage ? lui demanda Reith.

— Nous n'en sommes plus très loin. Deux kilomètres, peut-être trois. Mais je sens l'odeur d'un berl. »

Reith huma l'air, et y décela un fumet âcre et putride.

« Ce n'est peut-être que sa piste, fit Traz d'une voix rauque. Les Emblèmes vont arriver ici d'une minute à l'autre. Il vaudrait mieux tenter de gagner la rivière.

— D'abord, le harnais d'éjection ! »

Dans un haussement d'épaules fataliste, Traz s'enfonça dans la forêt. Reith lança un ultime regard par-dessus son épaule. Là-bas, dans la pénombre de la fausse aurore, étaient apparus des points noirs qui grossissaient à toute vitesse. Il se hâta de rattraper Traz, qui se déplaçait avec un luxe de précautions, s'arrêtant régulièrement pour écouter et flairer le vent. Pris d'une impatience fiévreuse, le Terrien le poussa en avant ; le garçon accéléra l'allure, au point qu'à présent leurs pieds voltigeaient presque sur la terre détrempée recouverte d'un tapis de feuilles pourrissantes. Reith crut entendre derrière lui une salve de hululements sauvages.

Traz s'arrêta net devant lui. « Voici l'arbre, dit-il, le doigt tendu. Est-ce bien cela que tu cherchais ?

— Oui, lui répondit Reith avec un soulagement manifeste. J'avais peur qu'il ne puisse avoir disparu. »

L'adolescent entreprit l'ascension de l'arbre pour détacher le harnais. Reith s'empressa d'ouvrir le coffre du siège éjectable et d'en sortir son arme de poing, qu'il embrassa avec ravissement avant de la glisser dans sa ceinture.

« Vite ! fit Traz avec inquiétude. J'entends les Emblèmes ; ils ne sont plus très loin. »

Reith boucla la trousse de survie autour de ses reins. « Allons-y. S'ils veulent nous suivre, ce sera désormais à leurs risques et périls. »

Traz leur fit contourner le marécage, ne ménageant aucun effort pour dissimuler leurs traces : il revint sur ses pas, sauta par-dessus une bande de terre noire boueuse de cinq mètres de haut en se balançant à une branche, grimpa à un autre arbre, qui plia sous son poids et le catapulta vingt mètres plus loin, de l'autre côté d'un bosquet de roseaux touffus. Reith imita chacun de ces exploits. Les voix des guerriers étaient à présent nettement audibles.

Les deux hommes atteignirent bientôt le bord de la rivière, un cours d'eau paresseux qui charriait une eau brunâtre. Traz y dénicha un radeau fait de bois flottant, de lianes mortes et d'humus maintenus ensemble par des joncs verts. Il le poussa dans le cours d'eau, puis alla se dissimuler avec le Terrien dans un massif de roseaux tout proche. Cinq minutes s'écoulèrent ; quatre Hommes-Emblèmes suivaient leur piste à travers le marécage, quelques mètres devant une douzaine de guerriers équipés de catapultes. Ils coururent jusqu'à la rive, étudièrent les traces laissées par le radeau, puis entreprirent de scruter la rivière. La masse végétale avait dérivé sur presque deux cents mètres en aval ; un tourbillon était en train de la rabattre vers l'autre rive. Poussant des cris de rage, les Emblèmes firent volte-face et s'élancèrent à toute vitesse à travers les broussailles qui longeaient la berge.

« Vite, chuchota Traz. Ça ne va pas les tromper longtemps. On va revenir sur nos pas en suivant leurs empreintes. »

Tournant le dos à la rivière, les deux hommes franchirent la fondrière en sens inverse, pour se retrouver à nouveau dans la forêt. Cris et hurlements commencèrent par perdre en intensité, se turent, pour bientôt renaître sous la forme de furieuses clameurs exultantes. « Ils ont retrouvé notre piste, s'étrangla Traz. Ils vont arriver sur leurs chevaux-sauteurs. Jamais nous ne… » Le jeune homme s'interrompit d'un coup, leva la main ; l'odeur fétide, douceâtre, était de retour, plus forte. « Le berl, murmura-t-il. Par ici… Grimpons là-haut. »

À la suite de Traz, Reith entreprit donc l'ascension d'un arbre aux branches d'un vert huileux ; sa trousse de survie se balançait dans son dos. « Plus haut ! lui intima l'adolescent. Cette bête est capable de faire des bonds gigantesques. »

Le berl entra en scène – un monstre marron, souple, nanti d'une abominable tête de sanglier fendue d'une large gueule. De son cou sortaient deux longs bras se terminant par d'immenses mains calleuses, qu'il brandissait au-dessus de son crâne. Apparemment attentif aux appels des guerriers, il se désintéressait totalement de Traz et de Reith, auxquels il se borna à décocher un rapide coup d'œil. Jamais le Terrien n'avait vu un mufle aussi démoniaque. « Ridicule. Ce n'est qu'une bête sauvage… »

L'animal s'enfonça dans la forêt ; le tumulte de leurs poursuivants cessa quelques instants plus tard. « Ils l'ont senti, dit Traz. Profitons-en pour filer. »

Ils descendirent de l'arbre et s'enfuirent vers le nord. Dans leur dos s'élevèrent des hurlements d'horreur, suivis d'un rugissement guttural grinçant.

« Nous n'avons plus rien à craindre des Emblèmes, fit Traz d'une voix blanche. Les survivants vont

prendre leurs jambes à leur cou. (Il lança au Terrien un regard soucieux.) Il n'y aura plus d'Onmale quand ils auront rejoint le camp. Que se passera-t-il alors ? La tribu va-t-elle disparaître ?

— Je ne crois pas. Les Magiciens veilleront à ce qu'elle survive. »

Les deux hommes émergèrent bientôt de la forêt. Devant eux s'étendait une steppe aussi plate que déserte, baignée d'une lumière couleur de miel. « Qu'y a-t-il à l'ouest ? demanda Reith.

— L'Aman occidental et le pays des Vieux Chasch. Puis les Aiguilles de Jang. Au-delà se trouvent les Chasch bleus et la baie d'Aesedra.

— Et au sud ?

— Les marécages, peuplés d'hommes des marais – ils y vivent sur des radeaux. Nous n'avons rien à voir avec eux : ce sont de petits êtres jaunes aux yeux blancs, aussi cruels et malins que des Chasch bleus.

— Ils n'ont pas de villes ?

— Non. Les seules villes qui se dressent là-bas… (Traz désigna le nord)… sont toutes en ruine. Il y a d'antiques cités un peu partout dans les steppes. Et des Phung vivent au milieu des décombres. »

Reith lui posa d'autres questions sur la géographie et la population de Tschaï, pour découvrir bien des lacunes dans le savoir de Traz. Les Dirdir et les Hommes-Dirdir vivaient au-delà de la mer : où ça, précisément ? Le garçon n'aurait su le dire. Il y avait trois espèces de chasch : les Vieux Chasch, vestiges décadents d'une race jadis puissante, à présent concentrés autour des Aiguilles de Jang ; les Chasch verts, nomades de la Steppe morte ; et les Chasch bleus. Traz détestait sans distinction tous les Chasch – quand bien même il n'avait jamais

vu de Vieux Chasch. « Les Verts sont terribles – de véritables démons ! Ils ne sortent jamais de la Steppe morte. Quant aux Emblèmes, ils demeurent au sud, sauf pour effectuer des raids ou piller des caravanes. Celle qui nous a échappé avait fait un long crochet par le sud pour éviter les Verts.

— Où se rendait-elle ?

— Probablement à Pera. Ou peut-être à Jalkh, sur la mer Lesmatique, mais ça me semble moins vraisemblable. La route caravanière nord-sud relie Jalkh à Mazuun. La piste est-ouest permet de se rendre de Pera à Coad.

— Est-ce que des hommes y vivent ? »

Traz haussa les épaules. « Elles méritent à peine le nom de villes – ce sont plutôt des genres d'avant-postes. Mais le peu que je sais d'elles, je l'ai appris de la bouche des Magiciens. Tu n'as pas faim ? Si on mangeait ? »

Ils s'installèrent sur le tronc d'un arbre mort pour mâcher des morceaux de gruau cuits, arrosés de la bière qu'ils transportaient dans des gourdes en cuir. D'un doigt, Traz désigna un roseau hérissé de petites boules blanches. « Tant qu'il poussera de l'herbe à pèlerin, nous ne mourrons pas d'inanition. Et regarde ces plantes noires, là-bas. Tu les vois ? C'est du watak. Il y a quatre litres de sève dans chacune de leurs racines. Ne boire que du watak provoque la surdité, mais c'est sans danger sur de courtes périodes. »

Reith ouvrit sa trousse de survie. « Ce film me permet d'extraire de l'eau du sol, ce purificateur de dessaler de l'eau de mer… Ça, ce sont des pilules nutritives. De quoi tenir un mois… Et nous avons là une pile à combustible… un kit médical…

un couteau, une boussole, un sondoscope… un transcom… » Reith examina celui-ci avec un brusque intérêt.

« C'est quoi, cet appareil ? lui demanda Traz.

— L'un des deux éléments d'un système de communication. L'autre doit se trouver dans la trousse de Paul Waunder, à l'intérieur de la vedette. Je peux émettre un signal auquel il répondra automatiquement, ce qui me donnera sa localisation. » Reith appuya sur le bouton *Trouver*. Une flèche d'orientation oscilla aussitôt vers le nord-ouest ; sur un compteur apparurent un 6,2 blanc et un 2. « L'autre élément – et vraisemblablement la vedette – se trouvent à mille kilomètres au nord-ouest.

— C'est le pays des Chasch bleus. Nous le savions déjà. »

Reith médita, le regard tourné vers le nord-ouest. « Les marais du sud ne nous intéressent pas. Pas question non plus de retourner dans la forêt. Qu'y a-t-il à l'est ? Après les steppes ?

— Je ne sais pas. L'océan Draschade, je pense. Très loin d'ici.

— C'est de là que viennent les caravanes ?

— Coad s'élève au bord d'un golfe qui s'ouvre sur le Draschade. Entre les deux s'étend la steppe d'Aman, contrée des Hommes-Emblèmes et d'autres tribus : les Cerfs-Volants Combattants, les Haches Folles, les Totems des Berls, les Noirs-Jaunes… et beaucoup d'autres que je ne connais pas. »

Reith réfléchit. Les Chasch bleus avaient emmené sa vedette vers le nord-ouest. Cela lui paraissait donc la direction la plus logique à prendre.

Traz somnolait, le menton sur la poitrine. Du temps où il arborait Onmale, il faisait preuve d'une

opiniâtreté presque surnaturelle ; maintenant que l'âme de l'emblème avait quitté la sienne, il était devenu triste, mélancolique, empreint d'une réserve que Reith ne pensait pas inhérente à son caractère.

La fatigue alourdissait les paupières du Terrien. Le soleil était chaud ; l'endroit semblait sûr… Mais si le berl s'avisait de revenir ? Reith se força à rester éveillé. Pendant que Traz s'abandonnait au sommeil, il s'affaira à réorganiser son sac.

3

À son réveil, Traz lança un coup d'œil penaud à Reith et bondit précipitamment sur ses pieds.

Le Terrien se leva à son tour, et tous deux se remirent en marche, prenant tacitement la direction du nord-ouest. En ce milieu de matinée, le soleil était un disque de cuivre terni dans le ciel couleur ardoise. L'air était agréablement frais, et pour la première fois depuis son arrivée sur Tschaï, Reith sentait son moral s'améliorer. Son corps était guéri, il avait récupéré son matériel, savait plus ou moins où se trouvait la vedette : sa situation s'était donc considérablement embellie.

Ils progressaient avec régularité à travers la steppe. La forêt se résumait désormais à une sombre masse indistincte dans leur dos ; partout ailleurs, l'horizon était vide. Après le déjeuner, ils firent une petite sieste, pour repartir vers le nord en fin d'après-midi.

Le soleil s'enfonça dans un banc de nuages bas, illuminant son sommet d'une broderie de reflets

cuivrés. La steppe ne leur offrait aucun abri ; faute de mieux, ils se remirent donc en marche.

La nuit fut paisible ; ils entendirent quelques gémissements de molosses nocturnes, loin à l'est, mais aucun ne vint les agresser.

Le lendemain, ils terminèrent les provisions que Traz avait emportées ; il leur fallut donc se résoudre à subsister grâce à d'insipides cosses d'herbe à pèlerin, et à boire l'âcre sève qui coulait dans les racines de watak.

Au matin du troisième jour, ils virent à l'ouest un point blanc traverser le ciel. Traz s'aplatit derrière un maigre buisson et fit signe à son compagnon de l'imiter. « Les Dirdir ! Ils sont en chasse ! »

Reith sortit son sondoscope, le pointa sur l'objet. Appuyé sur ses coudes, il zooma jusqu'à cinquante agrandissements, limite au-delà de laquelle la vibration de l'air commençait à rendre l'image floue. Il discerna une sorte de longue coque plate hérissée de pointes élancées et d'étranges demi-croissants – selon toute apparence, la forme de l'engin répondait à des préoccupations plus esthétiques qu'utilitaires. Tapies sous la coque se trouvaient quatre pâles silhouettes ; Dirdir ou Hommes-Dirdir ? Le Terrien n'aurait su le dire. L'appareil, qui suivait une trajectoire à peu près parallèle à la leur, passa à quelques kilomètres d'eux. Reith remarqua la tension de son compagnon. « Qu'est-ce qu'ils chassent ? s'enquit-il.

— Des hommes.

— Pour le plaisir ?

— Pour le plaisir, oui. Mais aussi pour les manger. Ils sont anthropophages.

— J'aimerais vraiment mettre la main sur cet appareil », dit le Terrien d'une voix songeuse. Et, sourd aux protestations hystériques de l'adolescent, il se leva – mais l'appareil dirdir disparut au nord.

Traz se détendit, sans cesser cependant de scruter le ciel. « Ils volent parfois très haut, restant dans les airs le temps qu'il faut pour repérer un guerrier isolé. Ils fondent alors sur lui comme des rapaces, pour l'attraper au collet ou l'attaquer avec des épées électriques. »

Ils reprirent leur route, toujours vers le nord-ouest. À l'approche du crépuscule, la nervosité de Traz ressurgit de plus belle, sans que Reith puisse en trouver la raison – sinon la nature particulièrement fantasmagorique du paysage. Le soleil, voilé de brume, était pâle et rabougri ; sa lueur blafarde baignait l'immensité de la steppe d'une teinte livide. S'il n'y avait rien à voir, à part leurs propres ombres démesurées qui s'étiraient derrière eux, Traz s'arrêtait pourtant fréquemment pour se retourner. « Qu'est-ce que tu cherches ? finit par lui demander Reith.

— Nous sommes suivis.

— Ah bon ? (Reith fit à son tour volte-face pour scruter l'étendue.) Qu'est-ce qui te fait dire une chose pareille ?

— Juste une impression.

— Et de quoi pourrait-il s'agir ?

— De Pnumekin, qui savent se déplacer furtivement. Ou peut-être de molosses nocturnes.

— Les Pnumekin… Ce sont des hommes, pas vrai ?

— En un sens, oui. Ce sont les espions des Pnume, leurs émissaires. Certains prétendent qu'il y a des tunnels sous la steppe, avec des trappes d'entrée

secrètes – qui sait si *ce* buisson n'en dissimule pas une ! »

Reith examina la végétation sur laquelle Traz avait attiré son attention ; mais elle semblait parfaitement ordinaire. « Y a-t-il des risques qu'ils s'en prennent à nous ?

— Non… sauf si les Pnume veulent notre mort. Mais comment savoir ce qui leur passe par la tête ? Ce sont plus vraisemblablement des molosses nocturnes sortis de bonne heure. »

Reith sortit son sondoscope pour scruter la steppe, sans rien y découvrir.

« Ce soir, dit Traz, il vaudrait mieux faire un feu. »

Le soleil disparut dans une apothéose de pourpres, de mauves et de bistres. Les deux fugitifs firent provision de broussailles et allumèrent un feu.

Son instinct n'avait pas trompé Traz. Alors que les ténèbres succédaient au crépuscule, un faible gémissement s'éleva à l'est. Un autre lui répondit au nord. Puis un troisième au sud. L'adolescent arma sa catapulte. « Ils n'ont pas peur du feu, expliqua-t-il à Reith. Mais ils ont l'intelligence d'éviter la lumière. D'aucuns disent que ce serait un genre de bêtes pnume. »

Les molosses nocturnes les encerclèrent, sans toutefois pénétrer dans la zone éclairée par les flammes. Ils se résumaient à d'obscures silhouettes, au milieu desquelles brillait à l'occasion une paire d'yeux blancs.

Traz tenait son arme prête. Reith sortit de son sac son pistolet et sa cellule énergétique. Le premier, qui tirait de minuscules dards explosifs, restait précis sur une cinquantaine de mètres. La cellule avait quant à elle plusieurs usages. Le cristal serti à l'une

de ses extrémités pouvait émettre soit un fin rayon, soit un véritable flot de lumière. Une prise permettait de recharger le sondoscope et le transcom. À l'autre se trouvait une détente susceptible de libérer un torrent d'énergie brute, au prix d'une sévère diminution de ses réserves d'énergie – le Terrien la considérait donc comme une arme à n'employer qu'en cas d'urgence.

Entourés comme ils l'étaient par des molosses nocturnes, il tenait les deux prêtes à l'emploi, bien décidé à ne gaspiller une décharge qu'en cas d'absolue nécessité. Une forme s'approcha ; Traz pressa la détente de sa catapulte. Le projectile fit mouche : la créature bondit dans les airs en poussant un hurlement de contralto.

L'adolescent rechargea son arme, jeta une brassée de broussailles dans le feu. Les molosses se mirent à tourner en rond avec agitation.

« Ils vont bientôt charger, fit Traz d'une voix lugubre. Nous sommes condamnés. Six hommes suffisent tout juste à repousser des molosses nocturnes ; cinq ne s'en sortent presque jamais vivants. »

Reith se résolut donc de mauvaise grâce à se servir de sa cellule énergétique. Il attendit. La danse des molosses se rapprochait dans la pénombre. Il visa, pressa la détente, fit accomplir un demi-cercle au rayon mortel. Les fauves survivants se mirent à hurler d'horreur – et avaient pris leurs pattes à leur cou quand il eut contourné le feu de camp pour terminer sa besogne. Bientôt parvinrent aux deux hommes de lointains cris affligés.

Les deux hommes montèrent la garde à tour de rôle. Chacun d'eux aurait juré avoir fait preuve de la plus grande vigilance, mais lorsqu'au matin ils

allèrent examiner les cadavres, il n'en restait plus un seul. « Des créatures vraiment rusées ! s'exclama Traz d'une voix émerveillée. D'aucuns prétendent qu'ils rapportent aux Pnume le moindre événement qui vient rompre le silence de la steppe.

— Et alors ? Les Pnume tiennent-ils compte de ces informations pour agir ? »

Traz eut un haussement d'épaules indécis. « Quand une quelconque catastrophe arrive, mieux vaut partir du principe que c'est l'œuvre des Pnume. »

Reith regarda tout autour de lui, se demandant où les Pnume, les Pnumekin, voire les molosses nocturnes pouvaient bien se cacher. À perte de vue, il ne voyait que la steppe, baignée par la lueur sépia de l'aube.

En guise de petit-déjeuner, ils mangèrent des cosses d'herbe à pèlerin et burent de la sève de watak. Après quoi ils se remirent en route, toujours vers le nord-ouest.

En fin de journée, ils découvrirent devant eux un vaste amas de décombres grisâtres, que Traz identifia comme étant une ville en ruine, susceptible de leur servir d'abri contre les molosses nocturnes – au risque de tomber sur des bandits, des Chasch verts ou des Phung. Traz lui décrivit ces derniers : une singulière espèce d'êtres solitaires, similaires aux Pnume, mais plus grands et dotés d'une habileté presque surnaturelle qui les rendait terrifiants, même aux yeux des Chasch verts.

Le temps d'atteindre les ruines, l'adolescent raconta au Terrien de sinistres histoires au sujet des Phung et de leurs macabres habitudes. « Il se peut cependant que les ruines soient désertes. Quoi

qu'il en soit, il vaut mieux s'en approcher avec prudence.

— Qui a construit ces antiques cités ? »

Traz haussa les épaules. « Nul ne le sait. Peut-être les Vieux Chasch. Peut-être les Chasch bleus. Peut-être les Hommes Gris, même si personne n'y croit vraiment. »

Reith fit le bilan de ce qu'il savait des races de Tschaï et de leurs associés humains. Il y avait les Dirdir et les Hommes-Dirdir ; les Vieux Chasch, les Chasch verts, les Chasch bleus et les Hommes-Chasch ; les Pnume et leurs dérivés humains, les Pnumekin ; les hommes des marais à la peau jaune, diverses tribus nomades, les fabuleux « Hommes d'Or »… et à présent les « Hommes Gris ».

« Et tu peux y ajouter les Wankh et les Hommes-Wankh, précisa Traz. Ils habitent de l'autre côté de la planète.

— Qu'est-ce qui a poussé toutes ces races à venir sur Tschaï ? » C'était là une question purement rhétorique : Reith savait Traz incapable d'y répondre. Et, effectivement, l'adolescent se borna à hausser les épaules.

Ils passèrent devant des tumulus de décombres, des fragments de dalles de ciment, des éclats de verre : les faubourgs de la cité.

Traz s'arrêta net, tous les sens aux aguets, et arma sa catapulte. Reith regarda tout autour de lui, sans rien y voir de menaçant ; tous deux se remirent prudemment en marche, pour bientôt pénétrer au cœur des vestiges de la ville. Les édifices, jadis de somptueuses demeures et de grandioses palais, s'étaient depuis effondrés – il n'en restait plus que quelques colonnes, montants et piédestaux qui s'élevaient

dans l'obscurité du ciel de Tschaï. Et, entre ces piliers, des plates-formes, des esplanades de pierre et de ciment dégradées par le vent.

Sur la place centrale glougloutait une fontaine alimentée par quelque source ou puits souterrain. Traz s'en approcha avec la plus grande circonspection. « Comment se fait-il qu'il n'y ait aucun Phung ici ? marmonna-t-il. Encore aujourd'hui… » Et il fouilla du regard les débris de maçonnerie. Reith goûta prudemment l'eau, puis en but à satiété. Mais Traz restait pour sa part en retrait. « Un Phung est passé par là. »

Nulle part Reith n'en voyait une quelconque preuve. « Qu'en sais-tu ? »

Traz eut un haussement d'épaules hésitant ; il rechignait à s'étendre sur quelque chose d'aussi évident – d'autant qu'une question bien plus importante semblait requérir son attention : il scrutait le ciel avec appréhension, y percevant manifestement quelque chose que les sens de Reith échouaient à détecter. Il leva soudain le bras. « Le vaisseau des Dirdir ! » Tous deux allèrent se réfugier sous une corniche de béton en saillie ; quelques instants plus tard, l'engin les survola si bas qu'ils entendirent le bruissement de l'air éjecté par ses répulseurs.

L'appareil décrivit un vaste cercle, puis revint flotter au-dessus de la place à quelque deux cents mètres d'altitude.

« Étrange, murmura Traz. C'est presque comme s'ils nous savaient ici.

— Ils se servent peut-être d'un détecteur à infrarouge pour inspecter la surface, murmura Reith. Sur Terre, on sait repérer un homme par la chaleur que ses empreintes de pas ont laissée. »

Le vaisseau volant mit le cap à l'ouest, puis prit de la vitesse et disparut dans les cieux. Les deux hommes sortirent aussitôt de leur cachette. Reith alla boire encore un peu d'eau, savourant sa fraîche limpidité après trois jours passés à se contenter d'un régime de sève de watak. Traz, quant à lui, préféra chasser les espèces de gros cafards qui grouillaient dans les ruines. Il les dépouillait habilement de leur carapace et les dégustait ensuite avec délectation. Le Terrien n'avait pas assez faim pour se joindre à lui.

Le soleil se coucha derrière les ruines ; une brume couleur pêche envahit la steppe, annonciatrice d'un changement de temps, à en croire Traz. Reith, qui redoutait la pluie, aurait préféré aller s'abriter sous un bloc de pierre, mais l'adolescent ne voulut rien savoir : « Les Phung ! Ils ne manqueraient pas de nous flairer ! » Non loin, un piédestal s'élevait dix mètres au-dessus d'un escalier écroulé ; l'adolescent le considéra comme suffisamment sûr pour y passer la nuit. Reith contempla d'un œil morose les nuages qui s'amoncelaient au sud, mais ne discuta pas. Tous deux allèrent ramasser des branchages et des feuilles pour s'en faire un lit de fortune.

Le soleil disparut derrière l'horizon, laissant l'obscurité envelopper l'antique cité. Sur la place errait un homme, qui semblait littéralement chanceler de fatigue. Il se précipita vers la fontaine, à laquelle il but avidement.

Reith sortit son sondoscope. Grand, maigre, l'inconnu avait des bras et des jambes anormalement allongés, un visage étiré au teint hâve, un crâne chauve, des yeux ronds, un nez pas plus gros qu'un bouton de bottine, des oreilles minuscules.

Ses vêtements rose, bleu et noir, jadis élégants, se réduisaient à présent à des lambeaux, et il était coiffé d'un extravagant assemblage de pompons roses et de rubans noirs. « Un Homme-Dirdir ! murmura Traz tout en épaulant sa catapulte.

— Attends ! protesta Reith. Que veux-tu faire ?

— Le tuer, bien entendu.

— Ce pauvre diable ne nous a fait aucun mal. Pourquoi ne pas lui laisser la vie sauve ?

— C'est juste parce qu'il n'en a pas eu l'occasion », grommela le garçon, qui abaissa néanmoins sa catapulte. L'Homme-Dirdir tourna alors le dos à la fontaine pour examiner attentivement la petite place.

« Il a l'air perdu, marmonna Reith. Je me demande si les Dirdir n'en avaient pas après lui. C'est peut-être un fugitif ? »

Traz haussa les épaules. « Peut-être. Comment savoir ? »

L'Homme-Dirdir traversa l'esplanade d'un pas las pour s'installer à quelques mètres du piédestal, où il s'enveloppa dans ses haillons et s'allongea pour dormir. Traz grommela quelque chose dans sa barbe, s'étendit sur son matelas de feuillage et parut instantanément sombrer dans le sommeil. Reith, qui contemplait la vieille cité, se prit à méditer sur son destin extraordinaire… Az se leva à l'est, teintant la brume d'un rose blafard qui baignait les vieilles rues d'une étrange luminescence. Un spectacle impressionnant, *fascinant* – une scène irréelle, un invraisemblable paysage onirique. Braz s'éleva bientôt dans le ciel à son tour ; colonnes brisées et édifices en ruine projetaient à présent deux ombres. À l'extrémité d'une avenue se dressait une forme évoquant une statue de penseur – Reith s'étonna de ne pas l'avoir remarquée

12743

Composition
NORD COMPO

Achevé d'imprimer en Italie
par GRAFICA VENETA
le 6 octobre 2019

Dépôt légal : novembre 2019

EAN 9782290172926
OTP L21EPGN000671N001

Éditions J'ai lu
87, quai Panhard-et-Levassor, 75013 Paris

Diffusion France et étranger : Flammarion